



**PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF IPA KELAS V MIS AZ-ZUHRI TANJUNG MORAWA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Persyaratan
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

OLEH:

ADE WIKA PUTRI POHAN

NIM: 0306162138

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



**PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF IPA KELAS V MIS AZ-ZUHRI TANJUNG MORAWA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Persyaratan
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

OLEH:

ADE WIKA PUTRI POHAN
NIM: 0306162138

Pembimbing I

Pembimbing II

Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
NIP. 197612232005012004

Hj. Auffah Yumni, Lc. MA
NIP. 1972206232007102001

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN**

2020

ABSTRAK



Nama : Ade Wika Putri Pohan
Nim : 0306162138
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : PS.1 Nirwana Anas, M.Pd
: PS.2. Hj. Auffah Yumni, Lc.,MA
Judul Skripsi : Pengaruh Media Diorama Terhadap
Kemampaun Berpikir Kreatif IPA Siswa
Kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa

Kata Kunci : Media Diorama, Kemampuan Berpikir Kreatif IPA

Penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai memperjelas penyajian pesan yang disampaikan serta peserta didik mampu belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA siswa kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan metode yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen*, penelitian ini dilakukan di MIS Az-Zuhri. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa dan kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa.

Temuan penelitian ini, yaitu: 1) Proses pembelajaran dengan menggunakan media diorama, peserta didik menjadi antusias dan semangat dalam proses pembelajaran. Karena lebih banyak melibatkan peserta didik terutama ketika membuat media diorama yang telah disesuaikan dengan jenis ekosistemnya. Sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan efisien dibanding dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. 2) Kemampuan berpikir kreatif IPA dengan menggunakan media diorama dilihat dari rata-rata post test diperoleh nilai sebesar 75,72, sedangkan pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata dari post test sebesar 60,72. Pembelajaran dengan menggunakan media diorama memiliki hasil yang lebih baik. Berdasarkan uji t pada data post test diperoleh media diorama berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA siswa kelas V-A. Hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$ yaitu $8,33 > 2,011$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh yang signifikan penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa”.

**Mengetahui,
Pembimbing Skripsi I**

Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang selalu memberikan Rahmat-Nya, Sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah mengantarkan kita dari alam kegelapan ke alam yang berderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini berjudul: “Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dalam penyusunan, akan tetapi atas bantuan segala pihak sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun yang tidak langsung memberikan dukungan dan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini, baik berupa moral maupun material.

Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof.Dr.KH. Saidurrahman, M.Ag selaku Rektor UIN Sumatera Utara, Wakil Rektor, dan para staf yang telah berupaya dalam meningkatkan kualitas UIN Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, Wakil Dekan, dan para staf serta seluruh

dosen yang telah berupaya dalam meningkatkan situasi dan kondisi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

3. Ibu Dr. Salminawati, S.S, MA selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta seluruh staf administrasi yang telah memberikan layanan maupun bimbingan mulai dari penulis duduk di bangku perkuliahan sampai dengan sekarang menjelang penyelesaian studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
4. Ibu Nirwana Anas, S,Pd, M.Pd dan Ibu Hj. Auffah Yumni, Lc. MA selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan dan menyempurnakan skripsi ini. Semoga kebaikan Ibu dibalas oleh Allah SWT. Aamiin yarobbal ‘alamin.
5. Bapak Ramadhan Lubis, M.Ag selaku Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan arahan kepada penulis selama berada di bangku perkuliahan UIN Sumatera Utara.
6. Bapak dan Ibu dosen yang telah mendidik penulis selama mengenyam pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, Medan.
7. Kepada seluruh pihak MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa, terutama kepada Kepala Yayasan MIS Az-Zuhri Bapak Syaripudin Zuhri S.Pd.I, Ibu Rahmadaningsih, S.Pd, dan Ibu Fatmawati S.Pd.I selaku Guru Kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

8. Terima kasih kepada yang paling istimewa dalam hidup penulis yaitu kepada Ayahanda tercinta Haspan Pohan dan Ibunda tercinta Elmi Sahrida yang telah merawat dan membimbing penulis sedari kecil, yang selalu mengajarkan pentingnya sabar dalam menyelesaikan skripsi ini, serta tidak henti-hentinya mendoakan, melimpahkan kasih sayang, motivasi dan memberikan dorongan moral dan material kepada penulis yang tidak pernah putus sampai sekarang ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang tidak terhingga kepada Ayah dan Ibu serta diberikan kesehatan, keberkahan hidup, panjang umur, dan selalu dalam lindungan Allah di dunia dan di akhirat. Aamiin yarobbal 'alamin. Semoga penulis dapat memberikan yang terbaik kepada Ayah dan Ibu. Begitu juga dengan saudara-saudara tersayang, Kakak tersayang Rizkah Mahyuni S.Pd yang telah banyak memberikan masukan dan motivasi yang sangat berarti bagi penulis. Adik tersayang Aflan Triansyah Pohan dan Intan Suryauliani Pohan yang selalu menanyakan kabar dan memotivasi penulis sehingga penulis semangat kembali. Dan tak lupa kepada Tulang dan Nantulang Godang, Bujing, yang telah menyediakan tempat tinggal selama penulis kuliah di UIN Sumatera Utara.
9. Rekan-rekan jurusan PGMI Stambuk 2016 yang memberikan penulis motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada sahabat BBBA, yaitu Rana Sopiah, Ayu Wandira, Nur Ainun yang selalu menanyakan kabar, memberikan masukan dan bantuan, serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta tak lupa juga kepada Bella, Ainun Hsb, Dewi, Zuhro, Anggi, Widiya, dan masih banyak yang lainnya yang tak bias penulis sebutkan satu persatu.

11. Dan yang terakhir buat sahabat seperjuangan di kelas PGMI-4 Stambuk 2016, sahabat yang senantiasa memberikan semangat, masukan, dan perhatiannya kepada penulis yang tidak bisa penulis tuliskan satu persatu dari awal pendidikan sampai akhir perjuangan penyelesaian skripsi. Semoga di kemudian hari kita tetap solid dan saling berkabar agar persaudaraan kita terjalin sampai kapanpun.

Akhirnya kepada seluruh kerabat keluarga yang telah banyak memberikan dukungan baik moral dan material, sehingga penulis bisa menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1. Semoga Allah SWT membalasnya dengan kebaikan-kebaikan yang berlipat-lipat, aamin yarobbal ‘alamin.

Penulis telah berusaha dengan segala daya dan upaya agar skripsi ini dapat terselesaikan. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam menambah wawasan pengetahuan kita.

Medan, 2020

Ade Wika Putri Pohan
NIM.0306162138

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	9
A. Kemampuan Berpikir Kreatif.....	9
B. Media Pembelajaran	15
C. Media Diorama.....	19
D. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	25
E. Penelitian Terdahulu	29
F. Kerangka Pikir.....	31
G. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
B. Populasi dan Sampel Penelitian	34
C. Defenisi Operasional Variabel	35
D. Jenis Penelitian.....	36
E. Instrumen Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data.....	40

G. Prosedur Penelitian.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	44
A. Deskripsi Data.....	44
B. Uji persyaratan Analisis	47
C. Hasil Analisis Data/Pengujian Hipotesis	50
D. Pembahasan Hasil Analisis	53
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
Lampiran-Lampiran.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	13
Tabel 3.1 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen	46
Tabel 3.2 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	47
Tabel 3.3 Ringkasan Hasil Uji Normalitas	49
Tabel 3.4 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas untuk Kelompok Sampel Pre Test dan Post Test	49
Tabel 3.5 Rata-Rata dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
Tabel 3.6 Hasil Uji t Terhadap Kemampuan Kreatif IPA Siswa	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Kelas Eksperimen.....	59
Lampiran 2	RPP Kelas Kontrol.....	65
Lampiran 3	Rubrik Penilaian Berpikir Kreatif	70
Lampiran 4	Surat Keterangan Validasi Materi Pelajaran dan Bentuk Soal.....	74
Lampiran 5	Pre Test dan Post Test Kemampuan Berpikir Kreatif IPA	77
Lampiran 6	Data Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif IPA.....	80
Lampiran 7	Perhitungan Uji Normalitas	82
Lampiran 8	Prosedur Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif IPA	86
Lampiran 9	Uji Homogenitas Data Penelitian	90
Lampiran 10	Pengujian Hipotesis	92
Lampiran 11	Tabel Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors.....	94
Lampiran 12	Tabel Nilai Kritis Distribusi F	95
Lampiran 13	Tabel Nilai Distribusi t (table t).....	96
Lampiran 14	Dokumentasi.....	97
Lampiran 15	Surat Balasan Penelitian	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ketika menjalani kehidupan sehari-hari, kreativitas memegang peranan penting bagi setiap manusia. Seseorang yang memiliki kreativitas akan menemukan cara dalam menuntaskan masalah dengan pemikirannya sendiri dan mampu menghasilkan ide atau produk baru yang memiliki nilai kegunaan. Masganti berpendapat bahwa setiap individu yang kreatif akan memiliki motivasi tinggi, imajinasi, dan rasa ingin tahu yang tinggi. Individu yang memiliki kreativitas pasti mampu mencari dan menemukan solusi dari permasalahannya yang berbeda dari khalayak umum, bisa dikatakan bahwa orang yang memiliki kreativitas senang dalam memecahkan masalah¹.

Sasaran dari proses pembelajaran dengan tindakan edukatif yaitu agar segala potensi yang dimiliki anak didik dapat dikembangkan dengan baik baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Kemampuan berpikir kreatif harus dikembangkan dan diasah mengingat perkembangan zaman yang semakin meningkat sehingga memerlukan proses pembelajaran yang bermutu agar peserta didik mampu menciptakan ide-ide baru dan menyelesaikan permasalahan sesuai dengan pengetahuan yang mereka dimiliki dan dapat melihat dari sudut pandang yang berbeda sesuai dengan perkembangan zaman².

¹ Masganti Sit, (2017), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Medan:Perdana Publishing, hal. 130.

² Falicha Ibriza, (2019), *Pengaruh Model Gallery Walk Melalui Media Diorama Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII*, Skripsi Tesis, hal.4 (diakses pada tanggal 24/01/2020).

Percaya diri, konsentrasi, serta mampu menciptakan peluang dalam mengembangkan kepribadian merupakan salah satu tujuan kemampuan berpikir kreatif. Untuk mengembangkan potensi kemampuan berpikir kreatif peserta didik diperlukan situasi dan kondisi pembelajaran yang memberikan kebebasan dalam mengembangkan minat, kreasi dan ekspresi berpikir. Sehingga nantinya dengan terciptanya situasi yang mumpuni maka peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan nyaman dan fokus.

Kemampuan berpikir kreatif tergolong dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi. Fakta dari TIMSS (*Trends in Mathematics and Science Study*) yang diselenggarakan IEA (*International Association for the Evaluation of Educational Achievement*) pada tahun 2007 dan 2011 menyimpulkan khususnya pada pembelajaran IPA lebih dari 95% anak didik di Indonesia hanya bisa menempati level menengah. Jadi faktanya di Indonesia untuk taraf kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan masih banyak kekurangan dalam mengaktualkan proses belajar mengajar yang efektif sehingga kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik kurang terlatih. Mengasah dan menggunakan cara berpikir luas dalam menyelesaikan tantangan baru salah satu definisi dari kemampuan berpikir tingkat tinggi³.

Untuk memunculkan kemampuan berpikir kreatif diperlukan alat atau media yang mampu menggerakkan minat sehingga informasi yang disajikan guru dapat dipahami peserta didik. Salah satu kegunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang mampu menyampaikan informasi dan pesan sehingga mengatasi kesulitan pada proses pembelajaran. Manfaat dari penggunaan media dapat

³ Lutfiyah Nurlaela dan Euis Ismayati, (2015), Strategi Belajar Berpikir Kreatif, Yogyakarta: Ombak, hal. 1-2.

mengatasi berbagai permasalahan, seperti perbedaan dalam penyampaian informasi, minat, keterbatasan ruang dan waktu, intelegensi, kendala jarak geografis, dan lain-lain⁴. Sehingga guru dapat memberikan perhatian dan bimbingan yang berfokus pada peserta didik dapat dilaksanakan dengan baik dan informasi dapat disampaikan dengan jelas, menarik dan terperinci.

Pembelajaran IPA memberikan pengalaman langsung sehingga peserta didik dapat menjelajah serta menemukan wawasannya sendiri di alam sekitarnya. Jadi pembelajaran IPA tidak hanya terfokus pada kompetensi pengetahuan berupafakta, konsep dan prinsip saja, melainkan memberikan pengalaman dan menemukan suatu fakta. Karena itulah Pembelajaran IPA perlu divisualisasikan dengan benda-benda yang konkret agar kemampuan berpikir kreatif peserta didik meningkat dan konsisten. Adapun contoh alat/media yang mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang peristiwa nyata ialah diorama. Diorama merupakan media belajar yang mampu memvisualisasikan objek dan peristiwa yang sebenarnya berbentuk 3 dimensi dengan ukuran yang lebih kecil.

Berangkat dari materi ekosistem yang sebagian besar konsepnya memerlukan penjelasan detail dan menyeluruh. Kebanyakan guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi ekosistem, alasannya guru belum mampu untuk mendesain media untuk memvisualisasikan konsepnya. Hal ini dikarenakan jenis ekosistem yang beragam dan letaknya yang berjauhan seperti laut, sabana, tunda, padang pasir, hutan, dan lain sebagainya⁵. Maka diperlukan bantuan media yang dapat memvisualisasikan urutan konsep yang terstruktur.

⁴ Arif.F.Sadiman, (2014), *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press, hal. 11.

⁵ Anisykurlillah Ika Murtiana, (2015), *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantuli*, Skripsi Thesis, hal. 3 (diakses pada tanggal 14/01/2020).

Untuk mengatasi permasalahan ini, maka dibutuhkanlah alat atau media yang mampu mengatasi permasalahan belajar, salah satunya dengan menggunakan media diorama. Benny mendefinisikan bahwa media diorama merupakan salah satu jenis media pameran statis yang dirancang untuk menyalurkan ide dan pengetahuan sesuai dengan kejadian yang sebenarnya kedalam bentuk tiga dimensi⁶. Maka tampilan dan desain media diorama harus diperhatikan agar meningkatkan motivasi serta kualitas pembelajaran peserta didik jauh lebih baik dan dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Wawancara yang dilakukan pada MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa menunjukkan beberapa permasalahan, yaitu kebanyakan guru hanya menggunakan media yang sederhana seperti buku, ilustrasi gambar, atau sesekali menggunakan infokus, jadi bisa dikatakan bahwa guru hampir tidak pernah menggunakan media jenis tiga dimensi (3D) yang dibuat sendiri oleh gurunya dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penggunaan buku lebih sering dilakukan dari pada menggunakan media lain. Akibatnya peserta didik terlihat bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kejenuhan yang dirasakan peserta didik berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif. Masalah urgen yang dialami guru terkait ketidakpahaman dan kurangnya pemahaman dalam mendesain media, guru merasa kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep secara luas. Misalnya pada materi ekosistem, guru tidak paham mendesain media yang sesuai agar

⁶ Benny A. Pribadi, (2017), *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, hal. 50.

kemampuan berpikir kreatif peserta didik meningkat, dari ketidak pahaman inilah proses pembelajaran kembali pada pemakaian buku teks dan ilustrasi gambar saja.

Media pembelajaran diorama akan membantu peserta didik dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan perasaan mereka sehingga segala potensi dari peserta didik akan berkembang. Penggunaan media diorama banyak diteliti karena berbagai keunikan dan tingkat keberhasilan yang membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan diorama di bidang pembelajaran.

Hasil riset yang dilakukan oleh Feranika Oftaviani membuktikan bahwa penggunaan media diorama berbasis *edupreneur* mampu mengasah keaktifan dan kreativitas khususnya pada bidang study IPA tingkat Sekolah Dasar. Penggunaan media diorama mampu mengubah dan meningkatkan pemikiran yang lebih kreatif dalam mengikuti pembelajaran serta menampilkan gambaran kejadian yang sesungguhnya yang dituangkan dalam sebuah media yang ukurannya lebih kecil⁷.

Ditambah dengan hasil penelitian oleh Laila Nurul dalam jurnalnya mengungkapkan bahwa media diorama skala (DIMAS) mampu mengukur sebanyak 50% pada kriteria sangat baik dan baik untuk kemampuan berpikir tingkat tinggi di tahap analisis dan 50% pada kriteria cukup dan kurang⁸.

Dengan diterapkannya media diorama diharapkan akan mengoptimalkan proses pembelajaran khususnya pada materi ekosistem. Kejenuhan peserta didik dalam belajar akan berubah menjadi motivasi baru sehingga akan mengasah

⁷Feranika Oftaviani, dkk, (2019), *Melejitkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Media Diorama*, Junal Universitas Muhammadiyah Purworwo, hal. 431. (diakses pada tanggal 24/01/2020).

⁸Laila Nurul Sufa, dkk, (2017), *Penereapan Media Diorama Skala Terhadap Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Ujungpandan*, Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Vol.2 No.2, hal.62. (diakses pada tanggal 24/01/2020).

kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi lebih baik. Untuk menyampaikan konsep ilmu, guru juga akan merasa terbantu untuk menyampaikan konsep IPA, menghemat waktu pembelajaran, dan tentunya mempermudah peserta didik dalam memahami materinya.

Dengan demikian jika ditarik benang merahnya, media diorama dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif demi mengoptimalkan proses pembelajaran IPA khususnya dalam materi ekosistem. Maka judul yang akan peneliti angkat untuk melaksanakan penelitian yaitu “Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Siswa Kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, peneliti dapat menjabarkan beberapa fokus permasalahan penelitian, seperti:

1. Guru tidak pernah menggunakan media tiga dimensi, seperti media diorama.
2. Media pembelajaran hanya berupa buku teks, ilustrasi gambar, dan sesekali menggunakan infokus.
3. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
4. Beberapa materi ekosistem sukar untuk ditampilkan secara langsung, hal ini disebabkan oleh letak ekosistem yang jauh dari lingkungan peserta didik.

C. Batasan Masalah

1. Guru tidak pernah menggunakan media tiga dimensi, seperti media diorama.
2. Media pembelajaran hanya berupa buku teks, ilustrasi gambar, dan sesekali menggunakan infokus.
3. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar IPA.

D. Rumusan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan fokus permasalahan yang terdapat di penelitian ini: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA siswa kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini agar mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA siswa kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis bisa digunakan untuk memberikan dan memperkaya khasanah keilmuan khususnya dalam pembelajaran IPA mengenai penggunaan diorama berbasis ekosistem sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk peneliti

Dapat menambah informasi dan khazanah terhadap penggunaan media diorama.

b. Manfaat untuk peserta didik

Peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi ketika mengikuti pelajaran IPA dengan mengaplikasikan media diorama sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat.

c. Manfaat untuk guru

Menyampaikan informasi dan masukan kepada guru dalam menggunakan media diorama agar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif IPA khususnya mengenai ekosistem serta guru mampu berinovasi dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih aktif.

d. Manfaat bagi sekolah

Memberikan petunjuk untuk pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya bidang ekosistem serta menjaga nama baik sekolah di mata masyarakat.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Kemampuan Berpikir Kreatif

1. Defenisi kemampuan berpikir kreatif

Berpikir merupakan proses aktivitas akal yang paling tinggi pada manusia. Berpikir merupakan proses yang dijalankan oleh akal untuk mengkoordinasikan pengetahuan-pengetahuannya dengan cara yang baru, misalnya memahami hubungan baru antara dua atau lebih.⁹ Berpikir dapat menumbuhkan kemampuan untuk merangkai serta menganalisis, hal inilah yang membuat seseorang dapat bekerja secara sistematis dalam menyelesaikan masalah, menjawab tantangan, serta mengambil keputusan. Kunci berpikir adalah untuk merancang, menyelesaikan masalah, melakukan perbaikan dan perubahan, serta mendapatkan informasi baru¹⁰.

Masganti mendefenisikan kreativitas sebagai keahlian yang dimiliki tiap manusia dalam menciptakan idea atau produk baru yang mempunyai nilai kegunaan. Hasil dari proses ini tidak hanya sebuah rangkuman, melainkan meliputi penyusunan sebuah pola baru dan gabungan fakta yang diambil dari pengalaman terdahulu.¹¹ Jadi manusia yang berpikir kreatif akan mencari dan menemukan jawaban dan senang memecahkan masalah sesuai dengan pemikirannya.

⁹ M. Sayyid Muhammad Az-Za'balawi, (2007), *Pendidikan Remaja antara Islam & Ilmu Jiwa*, hal. 99. (diakses pada tanggal 13/02/2020).

¹⁰ Falicha Ibriza, (2019), *Op.Cit*, hal.28.

¹¹ Masganti, *Op.Cit*, hal.2

Menurut Lutfiyah dan Euis berpikir kreatif adalah sebuah aktivitas intelektual seseorang dalam membangun ide atau informasi yang baru. Berpikir dengan konstan dan kontiniu dalam mewujudkan sesuatu secara kreatif/orisinal sesuai keperluan¹² merupakan inti dari berpikir kreatif. Dengan kata lain, seorang yang kreatif dapat menyelesaikan masalah dan mendefenisikan kembali dengan cara yang berbeda dari orang lain.

Kemampuan berpikir kreatif dapat mewujudkan keleluasaan untuk menumbuhkan kepribadian peserta didik lewat usaha meningkatkan konsentrasi, keahlian, dan juga kepercayaan diri. Kemampuan berpikir kreatif ini sangat penting untuk ditingkatkan supaya nantinya peserta didik memiliki kemampuan untuk menemukan dan mengadaptasi informasi yang telah disediakan, serta mampu menemukan kemungkinan terbanyak untuk menyelesaikan masalah. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif bisa dilakukan lewat pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan berpikir tingkat tinggi. Maka peserta didik memerlukan suasana pembelajaran yang memberikan kelayakan dalam mengembangkan minat, kreasi dan ekspresi berpikir¹³.

Jadi keputusannya bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan proses pemikiran yang berusaha melahirkan ide atau gagasan baru yang didasari oleh prinsip-prinsip kemungkinan yang mempengaruhinya.

¹² Lutfiyah Nurlaela dan Euis Ismayati, *Op.Cit.*, hal. 9.

¹³ Jamaluddin, (2010), *Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa SD Dalam Pembelajaran IPA*, Jurnal Ilmu Pendidikan, No. 3, hal. 203-204, (diakses pada tanggal 24/01/2020).

2. Ciri-ciri kreativitas dan indikator berpikir kreatif

Ciri-ciri kreativitas pada umumnya terbagi menjadi dua golongan, yakni:

- a. Ciri bakat, meliputi kemahiran, kelenturan dan keluwesan, dan orosinalitas dalam berpikir.
- b. Ciri-ciri non bakat, meliputi rasa ingin tahu, kepercayaan diri, keuletan dan apresiasi estetik, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk, berani, rela dikritik orang, menghargai seni, menemukan pengalaman baru, dan mampu memahami diri sendiri maupun orang lain¹⁴.

Jadi ciri-ciri kreativitas dapat diketahui bahwa seseorang yang memiliki kreativitas tidak dinilai dari hasil karya tangan yang dibuatnya, melainkan dapat juga dinilai dari pola pikir yang fleksibel, kepribadian hambel dan juga sikap sosial yang luwes.

Perlu diketahui bahwa dalam berpikir kreatif erat kaitannya dengan fantasi yang dimiliki anak. Fantasi itu merupakan suatu daya jiwa yang bisa membentuk pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang sudah ada. Fantasi ini memiliki 3 jenis, yaitu fantasi dalam menciptakan, fantasi dalam memimpin, dan fantasi dalam melaksanakan. Dimana dalam ketiga jenis fantasi ini sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran karena saling berkaitan. Fantasi juga merupakan bentuk pengambilan dari bentuk mengabstraksi, menentukan, dan menghubungkan, yang dapat dilihat bahwa kreatif juga memiliki bentuk yang serupa.

¹⁴Seto Mulyadi, dkk, (2016), *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, hal.256.

Adapun nilai positif fantasi dalam dunia pendidikan, yaitu:

- a. Fantasi dapat digunakan pada berbagai macam mata pelajaran seperti, sejarah, IPA, IPS, dan sebagainya.
- b. Dengan memahami inti dari fantasi, kita tidak akan dengan mudah memberikan hukuman kepada peserta didik
- c. Dapat membentuk dan memperbaiki karakter peserta didik
- d. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran dapat mengembangkan dan mengasah fantasi peserta didik secara luas dan leluasa¹⁵.

Dalam buku Seto Mulyadi mendeskripsikan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif terbagi atas:

- a. Kelancaran, yang meliputi keahlian dalam memperkaya beragam gagasan secara cepat.
- b. Kelenturan, yang meliputi keahlian dalam memperbanyak gagasan yang beragam, perseverasi, dan bebas.
- c. Orisinalitas, yang meliputi keahlian dalam mengungkapkan gagasan unik, statistik dan langka dan kemampuan dalam membuat ragam baru antara unsur dan bagian.
- d. Kemampuan mengelaborasi, adalah keahlian dalam menguraikan secara terperinci dan memperbanyak gagasan-gagasan¹⁶.

Secara detail mengenai indikator kemampuan berpikir kreatif yang digambarkan ke dalam bentuk tabel berikut¹⁷:

¹⁵Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, (1991), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 28-29.

¹⁶ Seto Mulyadi, (2016), *Ibid*, hal.250-251.

¹⁷ Muhammad Iqbal Harisuddin, (2019), *Secuil esensi BerpikirKreatif & Motivasi Belajar Siswa*, Bandung: PT Panca Terra firma, hal 17-18.

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Indikator	Keterangan Indikator
1.	Kelancaran (<i>fluency</i>)	a. Keahlian dalam mengajukan ragam pertanyaan jika diberikan suatu situasi masalah. b. Kemampuan memberikan jawaban yang beragam jika diajukan sebuah pertanyaan. c. Kemampuan menjelaskan gagasan-gagasan dengan lancar. d. Kemampuan bekerja dengan cepat dan mampu bekerja lebih banyak dari siswa lain, teliti dalam meninjau kekurangan sebuah obyek maupun situasi.
2.	Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	a. Kemampuan dalam memberikan beragam pemakaian berbeda pada sebuah objek. b. Kemampuan menyampaikan beragam penjelasan pada gambar, cerita, maupun masalah. c. Kemampuan dalam mempertimbangan situasi yang berbeda dari orang lain. d. Kemampuan mengaplikasikan konsep atau azas secara beragam. e. Kemampuan mengelompokkan hal-hal pada kategori yang berbeda-beda. f. Memiliki kedudukan berbeda dari mayoritas kelompok g. Kemampuan dalam menemukan bermacam jalan yang berbeda dalam menangani suatu masalah.
3.	Keasliannya (<i>originality</i>)	a. Keahlian dalam menyelesaikan persoalan atau beberapa hal yang berbeda dari orang lain. b. Kemampuan dalam memikirkan beragam cara terbaru. c. Lebih senang mensintesis daripada menganalisis situasi. d. Memilih pola asimetris ketika menggambarkan atau membuat desain.

		e. Kemampuan untuk menemukan penyelesaian baru, setelah membaca atau mendengar informasi.
4.	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	a. Kemampuan dalam mengembangkan atau memperkaya gagasan dari orang lain. b. Kemampuan dalam membuat langkah-langkah terperinci untuk menginterpretasi sebuah jawaban dan pemecahan masalah. c. Mempunyai penghayatan keindahan yang kuat dan tidak menginginkan penampulan yang kosong. d. Kemampuan dalam melakukan percobaan secara detail untuk melihat arah yang hendak ditempuh. e. Kemampuan dalam menambahkan berbagai detail seperti garis, warna, motif pada karya sendiri maupun karya orang lain.

Dalam perspektif Islam, ada berbagai ayat Al-Quran yang menjelaskan bahwa berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan yang tercantum pada potongan ayat QS. Al-Baqarah ayat 219 yang menganjurkan manusia untuk berpikir kreatif dalam segala hal:

...كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: ...“Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayatNya kepadamu supaya kamu berpikir” (QS. Al-Baqarah:219).

Selanjutnya pada potongan ayat QS. Ar-Ra'd ayat 11 menambah penjelasan dari ayat sebelumnya, yaitu:

...إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۚ

Artinya: ...“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sebelum mereka merubah keadaan diri mereka sendiri”...

Pada kedua ayat diatas menjelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan manusia untuk berpikir agar dapat mengelola apa yang telah Allah ciptakan. Allah juga tidak akan merubah keadaan hambanya tanpa adanya sebuah usaha. Dengan adanya akal manusia akan berusaha menemukan dan menjalankan perintah Allah agar manusia tersebut dapat berkembang. Sebagaimana yang telah dijelaskan juga pada pembahasan sebelumnya bahwa inti dari berpikir adalah merancang, menuntaskan masalah, membuat perbaikan, serta menerima fakta baru¹⁸. Begitu juga dalam dunia pendidikan, pembelajaran yang dirancang harus bisa mengaktifkan pemikiran kreatif peserta didik. Maka guru harus berusaha merancang kegiatan belajar yang inovatif sesuai karakteristik peserta didik. Maka perubahan bisa terjadi dan kemampuan berpikir kreatif dapat meningkat.

B. Media Pembelajaran

1. Defenisi Media Pembelajaran

Istilah media berawal dari kata jamak “medium” yang artinya perantara atau penyalur. Maksudnya, benda mana saja yang dapat dijadikan perantara informasi atau ide dari sumber ke pemeroleh informasi¹⁹. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan, memilih makna media sebagai segala rupa bentuk dan saluran yang dipakai orang dalam menyampaikan informasi dan fakta. *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai benda yang bisa

¹⁸ Nisfi Wahidar, (2018), *Pengembangan Media Diorama 3 Di\mensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang*, Skripsi Thesis, hal. 38, (diakses pada tanggal 03/02/2020).

¹⁹ Wahyudin Nur Nasution, (2017), *Strategi Pembelajaran*, Meda: Perdana Publishing, hal. 63.

divisualisasikan, didengar, dibaca, serta sarana yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan efektifitas program instruksional.²⁰

Selanjutnya Ega Rima mendefenisikan bahwa media ialah alat bantu yang dipakai untuk penyampai fakta agar tujuan pembelajaran tercapai²¹. Pada proses kegiatan belajar mengajar, media berlaku sebagai penyampai proses dan pengiriman informasi atau fakta, proses penyampaian pesan dan informasi ini akan berjalan lebih efektif.

Pada dasarnya media pembelajaran sebagai tempat dalam megarahkan informasi dan fakta yang berasal dari sumber informasi kemudian diteruskan kepada si penerima. Miarso mendefenisikan media belajar sebagai segala hal yang dapat dimanfaatkan dalam meneruskan pesan yang mampu menstimulus pemikiran, insting, perhatian, serta kemauan peserta didik sehingga menciptakan proses belajar mengajar yang integrasi. Jadi apabila media yang dipakai untuk menyampaikan pesan ataupun informasi sehingga tujuan pembelajaran mencapai target, maka hal yang demikian dapat disebut sebagai media pembelajaran.²²

Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan mengikhtisarkan bahwa media belajar merupakan alat untuk menyampaikan fakta dan wawasan yang dipakai pada proses belajar serta mempermudah penyampaian pesan, sehingga inti sari serta tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

²⁰ Arief S. Sadiman, dkk, *Op.Cit*, hal.6

²¹ Ega Rima Wati, (2016), *Ragam Media Pembelajaran*, Kota Pena, hal.3.

²² Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hal. 214.

2. Macam-macam media

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, seperti:

- Media visual, merupakan media yang pemakaiannya hanya dapat dilihat saja. Media ini terdapat 3 bagian yaitu a) media visual verbal, yaitu media yang menampilkan pesan-pesan yang bersifat tulisan. b) media visual non verbal grafis ialah media yang menampilkan pesan dalam bentuk simbol visual ataupun grafis. c) media visual non verbal 3D adalah media yang mempunyai ruang, tinggi, dan volume misalnya diorama dan maket.
- Media audio, artinya penggunaan medianya hanya bisa didengar saja. Umumnya pesan yang disampaikan berbentuk informasi verbal ataupun non verbal. Informasi verbal misalnya bahasa lisan maupun kata-kata, sedangkan informasi non verbal seperti gumam dan musik. Adapun contoh media audio ini seperti rekamam, tape recorder, compact disk, dan lain sebagainya. Kegunaan media ini bisa dipakai dalam menyampaikan konsep energi bunyi pada materi IPA.
- Media audio visual, merupakan alat yang dalam penggunaannya hanya menggunakan indera pendengar sekaligus penglihatan. Pesan visual yang ditampilkan bisa diperoleh dari film, video yang telah terkoneksi dengan alat proyeksi. Salah satu manfaat penggunaan media yaitu dapat menampilkan peristiwa yang tidak bisa dilihat secara langsung, seperti

proses metamorfosis hewan, bencana alam, dan ciri khusus makhluk hidup²³.

3. Kegunaan Media Pendidikan dalam Proses Pembelajaran

Pada saat kegiatan pembelajaran, hal yang harus diperhatikan adalah pemilihan media pembelajaran. Pemilihan media akan mempengaruhi suasana, situasi, dan lingkungan belajar yang kondusif dan tertata.²⁴

Secara umum ada beragam kegunaan penggunaan media dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Memperjelas penyajian informasi agar menghindari sifat verbalitas..
- b. Mampu mengatasi berbagai keterbatasan, seperti keterbatasan ruang dan waktu, membantu keterbatasan cakupan panca indra, seperti penggunaan gambar, film, miniaur dan sebagainya dapat membantu keterbatasan objek yang terlampau besar.
- c. Media belajar yang digunakan secara tepat dan bervariasi mampu menyelesaikan masalah sikap pasif peserta didik. Jadi media belajar ini fungsi agar interaksi antara peserta didik dan lingkungannya dapat berlangsung, serta peserta didik akan mandiri dalam menyelesaikan berbagai masalah sesuai fokusnya.
- d. Media pembelajaran bertujuan untuk memberikan perlakuan sama rata, membagi pengalaman yang sama, serta membangun serentak. Hal ini karena sikap unik pada tiap peserta didik, kondisi lingkungan dan

²³ Farida Nur Kumala, (2016), *Pembelajaran IPA di SD*, Malang: Ediiide Infografika, hal. 32-34.

²⁴ Azhar Arsyad, (1997), *Media Pengajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, hal.15.

pengalaman yang berbeda, maka dari itu diperlukan suatu perlakuan yang dapat mempersamakan segala karakteristik peserta didik.²⁵

Wina Sanjaya membagikan beberapa prinsip penggunaan media belajar, diantaranya yaitu:

- a. Ketika guru menggunakan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa agar pembelajaran terarah dan terkonsep.
- b. Media belajar harus fokus dalam memperhatikan sifat efektivitas dan juga efisien.
- c. Pemakaian media juga harus sesuai berdasarkan materi yang akan disampaikan.
- d. Penggunaan media belajar juga harus memperhatikan kemampuan guru dalam mengoperasikannya²⁶.

Jadi pemakaian media belajar harus terfokus pada kondisi fisik lingkungan anak, dan objektifitas media yang dipakai bertujuan agar pembelajaran menjadi terarah dan terkonsep.

C. Media Diorama

1. Pengertian Media Diorama

Diorama menurut Benny A. Pribadi adalah:

Suatu media pameran statis berbentuk tiga dimensi yang dirancang untuk menyalurkan pesan dan pengetahuan mengenai kejadian nyata baik yang telah terjadi di masa lampau, sekarang ataupun masa yang akan datang²⁷.

Nizwardi Jalmur dan Ambiyar berpendapat bahwa diorama adalah:

Suatu benda tiga dimensi yang menggabungkan beragam jenis bahan, baik yang bersifat simbolis ataupun nyata seperti jenis gambar, spesimen yang pada dasarnya memakai pencahayaan buatan yang bertujuan menampilkan peristiwa yang naturalistik. Diorama menggunakan figur-figur dan latar belakang dalam perspektif yang aktual. Figura-figura miniatur yang dicat dan diberi pakaian

²⁵ Arif S. Sadiman, *Op.Cit*, hal.17-18.

²⁶ Wina Sanjaya, (2017), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hal.173-174.

²⁷ Benny A. Pribadi, *Op.Cit*, hal. 50.

dalam bentuk yang nyata disusun dalam gambaran yang realistik, sehingga menggambarkan keadaan yang sedang berlangsung.²⁸

Benda-benda nyata maupun model figuran, perlu dirancang dan ditempatkan di bagian depan agar menampilkan pemandangan yang nyata. Secara rinci agar sesuai pada kehidupan nyata, tambahan gambar latar di bagian belakang. Dalam proses pembelajaran, diorama dipakai untuk menggambarkan suatu konsep dan memperkenalkan informasi utama, seperti pada materi ekosistem, pemakaian diorama bertujuan menampilkan peristiwa ekosistem yang notabennya jauh dari lingkungan siswa.

Dalam penggunaannya, biasanya diorama dirancang dengan menggunakan sebuah kotak yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian depan dan belakang. Bagian depan diisi dengan berbagai bentuk tiga dimensi seperti hewan, tumbuhan, atau model-model pendukung lainnya, yang tentunya harus disesuaikan dengan topik pembahasan. Sementara pada bagian belakang diorama biasanya dirancang untuk menambah efek yang lebih nyata. Bagian belakang ini biasanya berbentuk gambar, lukisan, foto atau relief timbul yang disesuaikan dengan tampilan konsep yang akan dirancang.

²⁸ Nizwardi dan Ambiyar, (2016), *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, hal. 53.

Berikut ini merupakan contoh gambar dari penampilan media diorama.



Gambar Tentang Ekosistem

Media diorama yang dirancang dengan teknik yang tepat akan menampilkan keindahan yang estetik serta mengunggah daya tarik tersendiri. Selain itu, media diorama juga mampu menambah motivasi bagi yang melihatnya karena dengan penggunaan media yang tepat akan menambah pengalaman belajar yang lebih menarik dan terkonsep. Pada umumnya media diorama ini dilengkapi informasi tertulis sesuai dengan peristiwa yang dirancang.

Karakteristik media yang dirancang harus diperhatikan ketika menggunakannya sebagai media pembelajaran agar konsep yang disampaikan jelas. Hal utama yang juga perlu diperhatikan dalam menggunakan media diorama adalah pengguna harus menguasai penuh pembahasan yang hendak disampaikan agar konsep tersampaikan dengan jelas dan terarah. Ukuran objek yang dipakai harus ditata sedemikian rupa agar dapat dilihat orang lain dalam jarak pandang tertentu. Maka dari itu, pembuatan diorama harus dirancang secara detail dan tepat. Alasan perlunya perhatian secara rinci karena perancangan ukuran diorama yang dipakai pada proses pembelajaran berkaitan dengan luas ruang yang akan dipakai.

Dalam perspektif Islam, pemakaian media pembelajaran berbentuk tiga dimensi ada beberapa dijelaskan dalam Hadits Rasulullah Saw, salah satu hadits yang membahas media berbentuk tiga dimensi, yaitu:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ إِسْمَاعِيلَ, وَأَخْبَرَنَا خَلَادُ بْنُ يَحْيَى حَدَّثَنَا بِشِيرُ بْنُ الْمُهَاجِرِ أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ. قَالَ: قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "هَلْ تَدْرُونَ مَا مِثْلُ هَذِهِ وَ هَذِهِ؟ وَرَمَى بِحَصَاتَيْنِ قَالُوا اللَّهُ وَرَسُولُهُ أَعْلَمُ. قَالَ هَذَاكَ الْأَمَلُ وَهَذَاكَ الْأَجَلُ". قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ غَرِيبٌ مِنْ هَذَا الْوَجْهِ. (سنن الترمذي).

Artinya: “Telah diriwayatkan kepada kami Muhammad bin Isma’il, dan telah memberi kabar kepada kami Khollad bin Yahya, telah diriwayatkan kepada kami Basyir ibn al-Muhajir, telah memberi kabar kepadaku Abdullah bin Buraidah dari Ayahnya, beliau berkata: “Rasulullah S.A.W bertanya kepada para shahabat, Tahukah kalian semua, apakah sesuatu ini? Rasulullah SAW sambil melemparkan dua batu krikil, para shahabat menjawab, Allah dan Rasul-Nya lah yang lebih tahu, kemudian Rasulullah SAW bersabda: “Sesuatu ini adalah cita-cita dan ini adalah ajal”. Abu ‘Isa berkata: Ini hadits hasan yang nampak asing. (HR. At-Tirmidzi No.2796).”

Hadits tersebut menerangkan pada saat Rasulullah SAW melempar dua batu krikil dan bertanya kepada para sahabat mengenai hal tersebut, akan tetapi para sahabat tidak bisa menjawabnya seraya berkata hanya Allah dan Rasul-Nya lebih tahu, Kemudian Rasulullah memberi penjelasan bahwa dua batu krikil tersebut diumpamakan sebagai cita-cita dan ajal seseorang. Penjelasan dari cita-cita ini

mengungkapkan bahwa perjalanan kehidupan manusia di dunia dan ajal merupakan siklus dari setiap makhluk hidup. Kedua peristiwa ini tidak dapat terpisahkan karena sudah di atur Allah SWT²⁹.

Dari hadits diatas bisa kita dipetik inti sarinya bahwa penggunaan dua batu kerikil digunakan sebagai media untuk belajar, yaitu peringatan bagi setiap manusia agar tetap mengingat bahwa kehidupan yang dijalani saat ini masih berada di tahap awal. Jadi dari hadits diatas diketahui bahwa batu kerikil dianggap sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu pemahaman agar informasi yang telah Rasulullah SAW sampaikan dapat dipahami oleh para sahabat. Jika dikaitkan dengan media diorama, kerikil yang dipakai oleh Rasulullah SAW dalam menjelaskan juga berbentuk media tiga dimensi yang memiliki ruang, dimensi, dan bentuk yang sama seperti media diorma. Artinya dengan pemakaian media yang berbentuk tiga dimensi ini mampu membantu pemahaman mengenai tujuan yang akan dicapai secara alami dan lebih jelas.

2. Manfaat Media Diorama

Media diorama dapat memberikan berbagai manfaat, seperti memvisualisasikan objek yang sebenarnya, memberi kesamaan dalam persepsi, mengubah konsep yang mulanya abstrak menjadi konkret, keterbatasan tempat dan jarak dapat diatasi, mengubah kondisi belajar lebih efektif, dan menarik sehingga pembelajaran menjadi terarah³⁰.

²⁹ M. Ramli, (2015), *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadits*, Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, Vol.13 No. 23, hal. 142, (diakses pada tanggal 23/01/2020).

³⁰ Falicha Ibriza, *Op.Cit.*, hal. 22.

3. Jenis-Jenis Media Diorama

Ada beberapa jenis bentuk dari media diorama, diantaranya:

- a. Diorama tertutup, yaitu diorama yang dibatasi oleh dinding atau sekat kanan, kiri, serta belakang.
- b. Diorama lipat, yaitu diorama yang dirancang dari bahan kertas yang bisa dilipat dan mempunyai tiga dinding yang bersatu dimana sudut ruangan samping kanan dan kiri bisa di buka atau ditutup.
- c. Diorama terbuka, yaitu diorama yang tidak memiliki sekat pembatas sebagaimana kedua jenis diorama diatas.³¹

4. Keunggulan dan Kelemahan Media Diorama

Tentunya disetiap benda atau media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan juga kekurangan. Penjelasan dari Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta bahwa diorama lebih memfokuskan pada isi informasi dari peristiwa yang lebih nyata dan lebih hidup dibandingkan maket.

Selain itu, Muedjiono mengambahkan beberapa keunggulan media diorama, yaitu:

- a. Memberikan pengalaman langsung sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan.
- b. Menyajikan konsep yang konkret dan terhindar sifat verbalistis.
- c. Dapat memperlihatkan struktur informasi dengan jelas.
- d. Dapat mampilkan objek dengan utuh, terstruktur, dan sesuai dengan kenyataannya.
- e. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas³².

³¹ Nisfi Wahidar, (2018), *Op.Cit*, hal. 29.

Dari pendapat diatas, diperkuat dalam penelitian Yaashinta Ismilasari yang menyatakan media diorama memiliki kelebihan seperti media dapat dirancang dari bahan daur ulang dan mudah didapat, dapat dipakai berkali-kali, dapat menampilkan konsep secara keseluruhan. Kelebihan selanjutnya yaitu dapat menambah nilai estetika, daya pikat, dan memberikan motivasi bagi pengguna agar memperoleh pengalaman baru dalam belajar³³.

Adapun kelemahan yang dimiliki media diorama ini, yaitu tidak mampu menjangkau objek luas sehingga ketika digunakan dalam kondisi yang luas peserta harus bergantian agar dapat melihat dan menggunakannya. Kemudian media diorama memerlukan lokasi penyimpanan dan perawatan media lumayan sulit serta sulitnya merancang ukuran komponen media diorama yang proposional³⁴.

D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

1. Defenisi Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam berasal dari kata *Nature Science* dalam bahasa Inggris. IPA mengkaji tentang peristiwa alam yang disusun sistematis berlandaskan hasil eksperimen dan observasi manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat Samawato yang mengungkapkan bahwa IPA mengkaji perihal peristiwa

³² Anisykurlillah Ika Murtiana, *Op.Cit*, hal. 34.

³³ Yaashinta Ismilasari, (2013), *Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar*, JPGSD Vo.1 No.2, hal. 4, (diakses pada tanggal 14/01/2020).

³⁴ Ani Iswandari, (2017), *Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Autis Kelas IV Di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita*, Skripsi Thesis, hal. 16, (diakses pada tanggal 14/01/2020).

alam yang disusun secara teratur berdasarkan hasil eksperimen dan pengamatan manusia³⁵.

Umumnya konsep IPA berhubungan tentang mencari tahu mengenai situasi alam yang sebenarnya, maka fokus IPA bukan hanya tentang pencapaian pengetahuan saja seperti fakta dan konsep saja, tetapi IPA membahas proses dalam menemukan sesuatu. Sejatinya, konsep IPA harus dibantu dengan konsep lainnya karena peristiwa alam saling berhubungan satu dengan yang lain dan terstruktur dengan sistematis dalam sistem yang utuh.

Ilmu yang berkaitan dengan peristiwa alam dan benda-benda yang disusun dengan terkonsep, bersifat universal, dan merupakan kumpulan hasil pengamatan dan eksperimen, serta memiliki satu kesatuan yang utuh merupakan inti sari dari konsep IPA³⁶.

Jadi dari penjelasan pendapat sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang sangat urgen, karena konsep yang terkandung dalam IPA sendiri memuat mengenai gejala-gejala alam yang tersusun sistematis. Dengan adanya pembelajaran IPA kita dapat mengamati apa yang terjadi pada dunia dan alam sekitar kita.

Ada empat unsur utama hakikat IPA yang perlu diketahui, yaitu:

- a. Sikap: sikap yang didasari rasa keingintahuan mengenai ragam benda, makhluk hidup, peristiwa alam.

³⁵ Husman Samatowa, (2018), *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Indeks, hal. 3.

³⁶ Farida Nur Kumala, *Op.Cit*, hal.4.

- b. Proses: merupakan tahap-tahap dalam memecahkan masalah dengan cara-cara ilmiah, dimulai dari pembuatan hipotesis, planning, percobaan, penilaian atau peninjauan, pengukuran, serta penarikan kesimpulan.
- c. Produk: merupakan bentuk dari susunan fakta, prinsip, teori dan hukum. Cakupan IPA terbagi atas, pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan dimensi metakognitif.
- d. Aplikasi: adalah menerapkan cara-cara dan fakta IPA pada lingkungan sekitar³⁷.

2. Perlunya IPA diajarkan di Sekolah Dasar

Terdapat beberapa ulasan tentang perlunya pembelajaran IPA diaplikasikan pada kurikulum sekolah. Samawato membagi beberapa alasan tersebut ke dalam kategori:³⁸

- a. IPA bermanfaat untuk setiap bangsa, karena titik kesejahteraan materiil tergantung pada kemampuan bangsa. IPA adalah dasar teknologi, karena IPA merupakan tolak ukur utama dari pembangunan.
- b. Jika konsep IPA tepat tersampaikan, maka IPA akan menjadi mata pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis.
- c. Jika IPA disajikan dengan melakukan berbagai, maka IPA akan membuka pengalaman belajar langsung dan tidak bersifat hafalan saja.
- d. Konsep IPA mencerminkan nilai-nilai pendidikan yang mengasah bakat serta membentuk kepribadian peserta didik secara kontiniu.

Sejatinya IPA mengasah peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan objektif. Pada dasarnya konsep pengetahuan itu merupakan ilmu yang telah divalidkan berdasarkan tolak ukur kebenaran, yaitu rasional dan objektif.

³⁷ *Ibid*, hal.8-9.

³⁸ Usman Samawato , (2018), *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Indeks, hal. 3-4.

Rasional, maksudnya sesuai nalar dan logis. Sedangkan objektif, yaitu sesuai dengan kenyataan.

Maka dari beberapa literasi diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa IPA yang disampaikan kepada peserta didik khususnya pada tahap sekolah dasar merupakan unsur pokok agar kebutuhan peserta didik dapat terpenuhi baik untuk kehidupan sekarang maupun masa depan kelak.

3. Materi Ekosistem di Sekolah Dasar

Ekosistem ialah hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungan yang membentuk kesatuan fungsional. Di dalam ekosistem pasti terdiri dari komponen-komponen yang berinteraksi. Adapun interaksi tersebut dapat diterangkan sebagai berikut:

- a. Komponen biotik, yaitu seluruh makhluk hidup dikelompokkan ke dalam komponen biotik (hidup). Berdasarkan fungsinya komponen biotik dibagi menjadi tiga kelompok; produsen, konsumen, dan pengurai.
- b. Komponen abiotik, yaitu segala hal yang mendampingi makhluk hidup seperti benda-benda tak hidup. Benda-benda tak hidup dapat disebutkan, misalnya air, udara, tanah, udara/gas, sinar matahari, dan batu-batuan.

Ekosistem berdasarkan terbentuknya terbagi atas dua macam, yaitu ekosistem alam dan ekosistem buatan³⁹. Kemudian ekosistem terdiri atas dua golongan, yaitu: Ekosistem darat, misalnya ekosistem darat yaitu hutan, sabana, gurun, dan tundra. Ekosistem akuatik, contohnya ekosistem air tawar, laut, danau, dan sebagainya⁴⁰.

³⁹Zulfiani, (2009), *Ilmu Pengetahuan Alam*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, hal. 191-193.

⁴⁰ Anisykurillah Ika Murtiana, *Op.Cit*, hal.19-20.

Dalam kajian ekosistem terdapat pola interaksi yang luas antara makhluk hidup membentuk sebuah hubungan yang saling berkaitan membentuk pola makanan. Salah satu hubungan tersebut terangkum dalam rantai makanan. Rantai makanan merupakan bentuk saling ketergantungan antara komponen biotik yaitu produsen(penghasil), konsumen (pemakai), dan pengurai. Jadi dalam rantai makanan terjadi proses makan memakan yang terjadi di antara makhluk hidup.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini berfungsi sebagai bahan penguat mengenai penelitian yang membahas pengaruh media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA di MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa, ada beberapa penelitian relevan yang penulis kutip dari berbagai sumber, yaitu:

1. Nisfi Wahindar, tahun 2018. “Pengembangan Media Diorama 3D Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang”. Menyimpulkan bahwa media diorama sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa di kelas eksperimen. Berdasarkan perolehan \bar{x} *pre-test* yang didapat dari 2 kelompok sampel diketahui bahwa perolehan nilai \bar{x} kelas IVa sebesar 67 dan 68 untuk perolehan rata-rata kelas IV b, sedangkan pada perolehan hasil *Post-test* kelas IV a diperoleh \bar{x} sebesar 67 dan 90 untuk perolehan pada kelas IV b, hal ini ditekankan pada perolehan $p= 0,778$, karena $p>0,005$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians di kelas kontrol dan eksperimen. Jadi kedua kelas sampel (eksperimen dan kontrol) memiliki kreativitas yang sama.

2. Feranika Oftaviani, Khikmah Kurnia, dan Intan Fiindami. “Melejitkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPA Melalui Media Diorama”. Universitas Muhammadiyah Purworejo. Dari penelitian ini menyatakan pemakaian media diorama berbasis *edupreneur* mampu menaikkan taraf keaktifan dan kreativitas siswa khususnya dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar yang awalnya terbilang rendah. Hal ini terjadi karena penggunaan media diorama memiliki daya tarik, keindahan, serta peserta didik menjadi termotivasi untuk menambah pengalaman belajar. Pemanfaatan media diorama berbasis *edupreneur* membuat proses pembelajaran IPA tidak lagi monoton, komunikasi tidak satu arah dan lebih menarik sehingga membangkitkan kreativitas siswa. Penggunaan media diorama mengubah peserta didik jadi lebih kreatif ketika mengikuti pembelajaran serta pemanfaatan media diorama mampu menampilkan peristiwa yang sebenarnya kedalam bentuk yang lebih kecil sehingga siswa mudah untuk memahami materi pelajaran yang disajikan.
3. Falicha Ibriza, 2019. Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam. “Pengaruh Model *Gallery Walk* Melalui Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII Semester Genap SMPN 9 Salatiga” dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima. Hal ini diketahui dari hasil uji korelasi yang menunjukkan adanya hubungan kategori sedang dengan perolehan signifikan 0,525 dan terdapat pengaruh pada hasil uji regresi linier sederhana bahwa $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ dengan diperoleh nilai (a) sebesar 61,893 sedangkan nilai (b) sebesar 15,929 maka persamaan regresi linier sederhana $Y = 61,893 + 15,929X$, jadi H_1 diterima yang

membuktikan adanya pengaruh penggunaan model *gallery walk* melalui media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini didukung dengan hasil koefisien determinasi (*R Square*) yaitu 0,276 yang dapat dikatakan variabel model pembelajaran mampu mempengaruhi hasil nilai essay.

F. Kerangka Pikir

Ilmu Pengatahuan Alam membahas tentang berbagai peristiwa alam yang tersusun dengan sistematis dari hasil eskperimen dan pengamatan manusia. Ketersediaan dan penggunaan media merupakan suatu faktor yang urgen untuk meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik. Dengan hadirnya media dapat memudahkan anak untuk memahami informasi yang diberikan. Rendahnya kreativitas belajar dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan kondisi pembelajaran tidak kondusif dan tidak efektif. Untuk membuat peserta didik kreatif dalam belajar IPA memang tidak mudah. Guru harus berupaya keras dalam mewujudkannya.

Media diorama ialah media pameran berbentuk 3D yang menampilkan peristiwa yang sesungguhnya. Media diorama cocok digunakan pada pembelajaran IPA tentang ekosistem karena dapat menampilkan keadaan ekosistem dengan rinci. Penelitian ini berlangsung ketika wabah covid-19 sedang terjadi, namun proses pembuatan media diorama oleh peserta didik berjalan dengan lancar dan terkendali.

Dalam penelitian ini peserta didik di bagi atas empat kelompok sesuai dengan macam ekosistem yang akan dibahas yaitu, ekosistem hutan, ekosistem sabana, ekosistem tundra, dan ekosistem gurun. Masing-masing peserta didik

duduk berdasarkan kelompok, tiap kelompok diberi tugas untuk merancang satu jenis ekosistem. Ketika peserta didik diberi komponen-komponen ekosistem, mereka sangat antusias dan banyak diantara mereka yang bertanya bagaimana cara merancangnya, bagaimana cara peneliti merancang semua komponen, dan banyak lagi. Dilihat dari respon peserta didik sangat antusias untuk mengikuti instruksi dari peneliti. Kemudian peneliti menjelaskan bagaimana cara merancang ekosistem agar sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

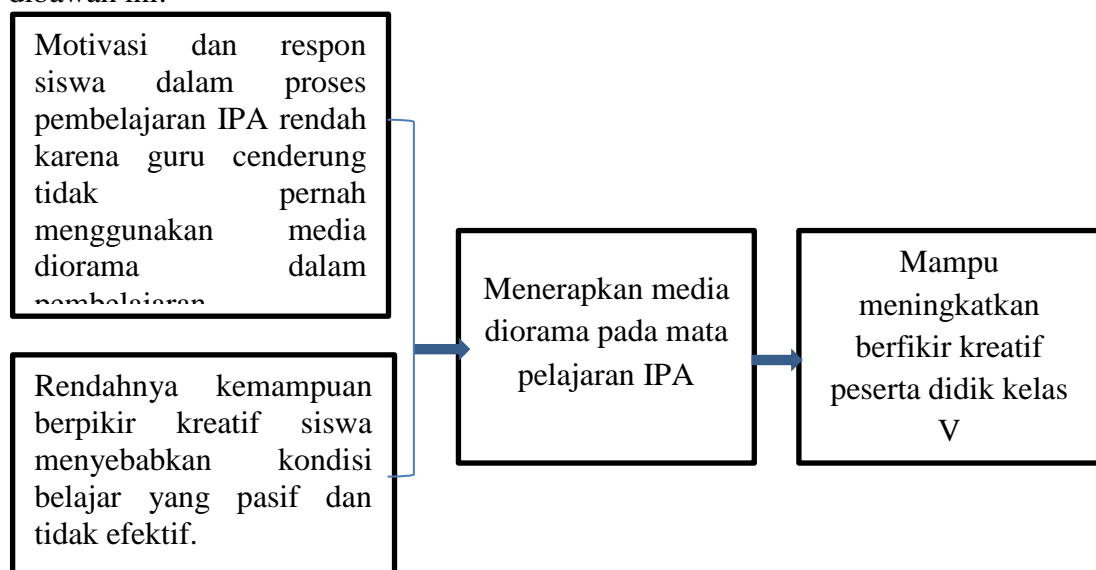
Sebelum pembuatan dimulai, mereka berdiskusi terlebih dahulu untuk menyesuaikan komponen agar betul-betul sesuai dengan kenyataannya. Setiap peserta didik memegang dua sampai tiga komponen dari tiap-tiap ekosistem, jadi semua peserta didik memiliki peran dalam merancang komponen ekosistem sesuai dengan kreativitasnya masing-masing. Peneliti melihat bahwa raut wajah mereka sangat senang dan menikmati pembelajaran yang peneliti desain. Proses pembuatan media diorama berjalan lancar dan hasil karya peserta didik bagus semua.

Setelah media diorama selesai di buat, masing-masing kelompok menjelaskan mengenai media dengan menyebutkan jenis makhluk hidup yang terdapat pada ekosistem dan bagaimana cara membuatnya. Semua kelompok dapat menjelaskan dengan rinci dan jelas. Jadi dari proses pembuatan media diorama hingga menjelaskan media, peserta didik mengikutinya dengan antusias yang tinggi, tidak terdapat peserta didik yang bermalas-malasan. Semua peserta didik menjalankan tugasnya dengan semangat.

Jadi berdasarkan keterangan diatas penggunaan media diorama dalam pelajaran IPA khususnya materi ekosistem akan membuat interaksi kelas menjadi

aktif, materi yang diajarkan dapat tersampaikan secara menyeluruh, dan dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dengan adanya media diorama ini mampu mengasah kemampuan berpikir kreatif karena tiap-tiap peserta didik mempunyai perannya masing-masing, semuanya aktif untuk membuat media dan mengkomunikasikannya di depan kelas dengan jelas.

Permasalahan dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan dibawah ini:



G. Hipotesis Penelitian

Dari literatur pembahasan diatas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian, yaitu:

H_a : terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA pada siswa kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa.

H_o : tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA pada siswa kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini terletak di Jalan Simpang Kayu Besar Psr 15 Dsn 8 Medan Sinembah. Penelitian dilaksanakan pada kelas V MIS Az-Zuhri. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung sejak bulan Juli-Agustus tepatnya pada semester ganjil 2020/2021.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Keseluruhan siswa kelas V MIS Az-Zuhri periode 2020/2021 dijadikan populasi. Dimana kelas V-A beranggotakan 25 siswa dan kelas V-B beranggotakan 25 siswa.

Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah
V-A	25
V-B	25
Jumlah	50

2. Sampel Penelitian

Sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi merupakan definisi sampel menurut Sugiyono. Jenis penentuan sampel pada penelitian ini yaitu teknik sampling jenuh. Maksudnya yaitu ketika seluruh jumlah populasi dipakai sebagai sampel. Karena jumlah yang dimiliki

populasi relatif kecil, ≤ 30 orang. Dengan kata lain sampel jenuh dikatakan sebagai sensus, yaitu seluruh populasi digunakan sebagai sampel⁴¹. Sejalan dengan itu, Suharsimi juga mengatakan bahwa pengambilan sampel dilakukan jika jumlah populasi lebih dari 100 orang.⁴²

Jadi sampel dalam penelitian ini ialah kelas VA berjumlah 25 siswa yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas VB berjumlah 25 siswa yang dijadikan kelas kontrol.

C. Defenisi Operasional Variabel

Judul yang diangkat pada penelitian ini yaitu Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif IPA Kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa. Istilah-istilah yang membutuhkan penjelasan, yaitu:

1. Media Diorama adalah suatu media yang dirancang untuk menggambarkan suatu peristiwa dalam kehidupan nyata berbentuk karya tiga dimensi. Ketika proses pembelajaran berlangsung, media diorama digunakan oleh guru untuk menampilkan konsep pembelajaran dan untuk memperkenalkan konsep yang bersifat konkret.
2. Kemampuan Berpikir Kreatif sangat penting dikembangkan dalam pembelajaran IPA tingkat Sekolah Dasar. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang mampu menghasikan ide atau produk yang berbedan denga orang lain.

⁴¹ Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hal. 85.

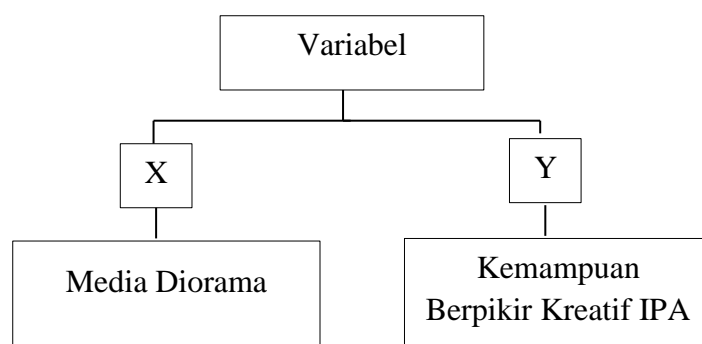
⁴² Suharsimi Arikunto, (2002), *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 112.

Ada atas dua variable yang terdapat pada penelitian, yaitu variable bebas dan variable terikat. Variabel terikat mempengaruhi serta menjadi sebab perubahan atau munculnya variabel terikat⁴³. Secara rinci variabel yang dimaksud pada penelitian ini adalah:

Variabel bebas (X) yaitu media belajar diorama.

Variabel terikat (Y) yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran IPA.

Sebagaimana tergambar berikut ini:

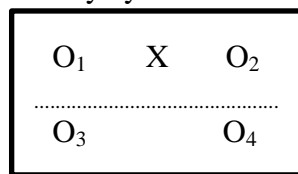


D. Jenis Penelitian

Penelitian *quasi eksperiment* berasal dari pengembangan *true eksperiment*. Artinya rancangan penelitiannya mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat mengatur variable-variable luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen secara keseluruhan. Jadi *quasi eksperiment* merupakan jenis eksperimen yang membandingkan dua jenis kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen yang memakai diorama dan kelompok kontrol yang memakai sistem pembelajaran konvensional. Adapun jenis *quasi eksperiment* memakai desain *control group*

⁴³ Sugiyono, *Ibid.*, hal. 39.

design yang penentuan kelompok eksperimen dan kontrolnya bukan diambil random⁴⁴. Adapun gambarannya yaitu:



Desain Eksperimen

Keterangan :

X : Perlakuan menggunakan media diorama

O₁ : Pre-test pada kelompok eksperimen

O₂ : Post-test pada kelompok eksperimen

O₃ : Pre-test pada kelompok kontrol

O₄ : Post-test pada kelompok kontrol

Dari desain tersebut, mendeskripsikan penelitian ini menggunakan dua jenis kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pre-test dilaksanakan sebelum diberikannya perlakuan, hal ini yang berlaku pada kedua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol (O₁, O₃). Post-test diberi pada akhir perlakuan, gunanya membuktikan tingkat keberhasilan dari perlakuan yang telah dilakukan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Salim dan Haidir, salah satu penentu keberhasilan penelitian adalah instrumen. Instrumen berperan sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data yang diperlukan⁴⁵. Suatu alat yang dipakai untuk mengukur variabel yang diamati merupakan definisi instrument penelitian menurut Sugiyono⁴⁶.

⁴⁴ *Ibid*, hal. 77-78.

⁴⁵ Salim dan Haidir, (2019), *Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hal.83.

⁴⁶ Sugiyono, *Op.Cit.*, hal. 102.

Instrumen pengumpulan data di penelitian ini sedikit berbeda dari biasanya dikarenakan adanya pandemi covid-19. Jadi teknik pengumpulan data harus mengikuti protokol kesehatan yang ketat guna menghindari meluasnya penyebaran covid-19. Dimulai dari setiap peserta didik datang kesekolah diwajibkan memakai masker, mencuci tangan, dan diperiksa suhu tubuhnya.

Di dalam kelas pun peserta didik diwajibkan duduk berjarak, satu meja hanya boleh diisi oleh satu peserta didik. Jadi dalam satu kelas hanya berjumlah kurang lebih 10 peserta didik dengan banyak gelombang pembelajaran 3 kali dalam sehari. Sekolah juga membuat kebijakan proses pembelajaran dibagi secara bergelombang, jadi peserta didik tidak diwajibkan datang setiap hari ke sekolah. Misalnya dalam minggu pertama peserta didik yang diwajibkan hadir hanya tiga tingkatan kelas, misalnya kelas 4,5,6 saja. Baru minggu kedua dilanjutkan oleh kelas lainnya, misalnya kelas 1,2 dan 3. Durasi pembelajaran juga dipersingkat menjadi 40 menit setiap mata pelajaran.

Namun proses pembelajaran tetap berjalan dengan sebagaimana mestinya. Berikut ini merupakan instrumen pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini, yaitu:

1. Tes Essay

Umumnya tes mempunyai jenis yang berbentuk pertanyaan langsung, lembar tertulis yang dipakai agar pengetahuan, keterampilan, dan keahlian subjek penelitian dapat terukur. Lembar instrument akan berisi soal-soal tes. Setiap soal mewakili variabel yang hendak diukur⁴⁷.

⁴⁷ Salim dan Haidir, *Op.Cit.*, hal.83-84.

Penelitian ini menggunakan jenis soal HOTS untuk menguji kemampuan berpikir kreatif. Tes ini dirancang oleh peneliti dengan mengkonsultasikannya kepada ahli (*judgement expert*) yang bersangkutan.

Pemberian tes dilakukan sebanyak dua kali di setiap kelas. Tes pertama (*pre test*) dilakukan sebelum memberikan materi pelajaran baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes kedua (*post test*) diberikan sesudah pemberian materi pelajaran baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Skor dari tes inilah yang akan dicari rata-ratanya untuk mengetahui rata-rata kemampuan berpikir kreatif, setelah diberikan perlakuan.

Namun karena pada saat pelaksanaan penelitian ini berada pada kondisi pandemic covid-19 jadi proses penelitian berlangsung sedikit berbeda dan banyak memakan waktu. Setiap kelas dibagi menjadi 3 gelombang, jadi setiap gelombang peneliti harus memberikan perlakuan yang sama. Dimulai dari penyerahan pre-test, memberikan perlakuan, sampai kepada pengerjaan post-test yang harus dilaksanakan berulang-ulang sebanyak 3 kali pada tiap gelombangnya. Akibatnya menghabiskan banyak waktu, namun dikarenakan kondisi pandemi ini, peneliti harus tetap melakukan penelitian. Karena untuk mencari sekolah yang aktif sangat susah di tengah-tengah keadaan pandemi covid-19.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dilaksanakan setelah seluruh data dari responden terkumpulkan. Cara yang dipakai agar keterangan-keterangan data yang diperoleh dapat dipahami baik pihak yang berkepentingan merupakan definisi dari teknik analisis data. Berikut ini langkah-langkah yang harus dilakukan:

1. Menghitung \bar{x} menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

2. Menghitung simpangan baku

Rumus yang digunakan yaitu:

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

3. Uji Normalitas data

Uji Normalitas dilakukan agar sebaran data pada kelompok dapat dinilai dan agar diketahui dengan benar bahwa sebaran data terbukti berdistribusi normal atau tidak. Apabila keseluruhan data atas dan bawah rata-rata terbukti sama, maka data disimpulkan berdistribusi normal, dan begiru juga sebaliknya. Jadi dapat disimpulkan bahwa data yang berdistribusi normal terdapat keseimbangan antara nilai tinggi dengan nilai rendah⁴⁸.

Metode yang dipakai dalam menguji normalitas adalah uji *Liliefors*.

Adapun tahapan yang harus dilakukan adalah:

- a. Mencari simpangan baku

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

⁴⁸ Indra Jaya, (2019), *Penerepan Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hal.212.

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif

S = standar deviasi

b. Untuk simpangan baku dapat dihitung dengan menggunakan distribusi normal baku dengan menggunakan rumus : $F(Z_i) = (Z \leq Z_i)$

c. Untuk menghitung proporsi $S(Z_i)$ menggunakan rumus:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n}{n} \text{ yang } \leq Z_i$$

d. Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian menentukan harga

e. Mengambil harga mutlak terbesar dari selisih itu disebut L_0 . Pada taraf signifikan 0,05 dicari harga L_{tabel} pada daftar ini kritis L untuk uji Liliofors, dengan kriteria:

Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari populasi berdistribusi normal.

Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal.

4. Uji Kesamaan Dua Varians (Homogenitas)

Membandungkan data yang serupa atau sebaran antara bagian data homogen merupakan definisi dari Sugiyono mengenai Uji Kesamaan Dua Varians (homogenitas)⁴⁹. Jadi, uji kesamaan dua varian berfungsi untuk melihat kesamaan varian dari populasi agar dapat ditaksir dan diuji secara bersamaan.

Adapun cara yang dilakukan untuk menguji kesamaan dua varians pada penelitian ini dengan membandingkan antara varians terbesar dengan varians terkecil, rumus yang digunakan:

⁴⁹ Indra Jaya, *Ibid*, hal. 211.

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Adapun aturan dalam mengambil keputusannya adalah:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya varians kedua populasi tidak homogen.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya varians kedua populasi homogen.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis berfungsi dalam menguji H_0 diterima atau ditolak dan menguji hipotesis alternative H_1 diterima atau ditolak. Adapun penelitian ini memakai rumus uji t (*Polled Varians*).

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{n_1 - 1}{n_1 + n_2 - 2} S^2 + \frac{n_2 - 1}{n_1 + n_2 - 2} S_2^2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

Keterangan:

t = t-hitung

X_1 = rata-rata kelompok eksperimen

X_2 = rata-rata kelompok kontrol

n_1 = jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelompok kontrol

S_1^2 = varians kelas eksperimen

S_2^2 = varians kelas kontrol

S^2 = Standar deviasi gabungan dari dua kelas sampel

Keputusan dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} memakai kriteria pengujian pada signifikan (α) = 0,05, yaitu;

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak ada pengaruh yang signifikan antara media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa.

G. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Menentukan sekolah yang hendak diteliti.
2. Menentukan populasi dan sampel penelitian.
3. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas Va menjadi kelas eksperimen dan kelas Vb menjadi kelas kontrol.
4. Kelas eksperimen diberikan tindakan penggunaan media diorama sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan media peta konsep sederhana dengan materi yang sama yaitu ekosistem.
5. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan post test mengenai ekosistem, dengan tujuan agar mengetahui kemampuan berpikir kreatif setelah materi diajarkan sesuai dengan tindakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi soal yang sama persis.
6. Setelah nilai post test didapat maka data inilah yang dijadikan data pokok pada penelitian ini.
7. Selanjutnya dilakukan analisis data.
8. Menyimpulkan hasil penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Gambaran Umum Madrasah

Madrasah Islam Swasta Az-Zuhri berdiri pada tahun 2015 oleh Bapak Syaripudin Zuhri yang terletak di Jl. Sim Kayu Besar Psr 15 Dsn 8 Medan Sinembah Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Lingkungan MIS Az-Zuhri ini bergabung dengan beberapa tingkat Madrasah lainnya, seperti PIAUD, RA, MIS, dan MTs. Madrasah ini memiliki banyak ruang kelas. Dan khusus untuk tingkat MI ada 12 unit ruang kelas.

Lingkungan Madrasah yang asri dan bernuansa hijau mampu menyejukkan mata ketika memandangnya. Banyak sekali tumbuh-tumbuhan yang sengaja ditanam oleh pihak sekolah demi menambah kenyamanan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Latar belakang di dirikannya MIS Az-Zuhri, yaitu:

- a. Adanya beberapa permintaan dari penduduk sekitar untuk mendirikan sebuah lembaga pendidikan yang berbasis Islami.
- b. MIS Az-Zuhri memiliki tujuan untuk memupuk kepribadian dan budi pekerti peserta didik, serta memiliki tujuan meraih prestasi pada beberapa cabang ilmu berbasis IPTEK, Seni, Budaya, dan Olahraga yang bersifat regional, nasional, dan internasional.

Dengan adanya latar belakang berdirinya MIS Az-Zuhri, maka terbentuklah sebuah Visi Misi MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa, yaitu:

- a. Visi: Menciptakan Generasi Yang: Cerdas, Berilmu, Terampil, Kreatifitas, dan Berakhlak Mulia
- b. Misi: Membentuk dan menjadikan sumber daya insani yang memiliki wawasan IMLAQ dan IPTEK serta berkepribadian Islam dan berjiwa kepemimpinan.

2. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian dilakukan di MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa. Teknik sampling jenuh merupakan jenis yang digunakan dalam penentuan sampel. Pengambilan sampel ini terjadi jika semua data populasi diambil sebagai sampel, hal ini disebabkan jumlah populasi relatif sedikit. Adapun jumlah keseluruhan sampel ada 50 peserta didik. Maka dari dua kelas yang akan diteliti, kelas Va dijadikan sebagai kelas eksperimen yang memiliki 25 siswa sedangkan kelas Vb kelas kontrol memiliki 25 siswa.

Data diambil melalui tes yang telah peneliti sebariskan pada kedua kelas sampel. Penelitian yang dilakukan di MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa berlangsung pada bulan Juli-Agustus 2020. Adapun jumlah pertemuan terhitung sebanyak 3 tatap muka di masing-masing kelas. Durasi tatap muka yang ditetapkan tiap pertemuan sebanyak 3x40 menit atau setara dengan 3 jam pelajaran. Fokus materi pelajaran yang disampaikan adalah ekosistem.

3. Deskripsi Data Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen

Sebelum peneliti melakukan perlakuan, peneliti memberikan pre-test kepada peserta didik terlebih dahulu agar dapat diketahui kemampuan awal berpikir kreatifnya, skor jumlah penilaian memakai skala 100. Kemudian peserta didik

yang duduk dikelas eksperimen belajar melalui media diorama mengenai materi ekosistem. Ketika pertemuan akhir, peneliti memberikan post-test pada peserta didik untuk mengetahui taraf peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif dengan penilaian berskala 100.

Dapat dilihat dari perolehan pre-test dan post-test kelas eksperimen yang terdapat di tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Statistik	Pre-Test	Pos-Test
Jumlah Siswa	25	25
Jumlah Soal	1	1
Jumlah Nilai	1045	1893
Rata-Rata	41,8	75,72
Standar Deviasi	11,262	10,9374
Varians	126,83	119,937
Nilai Maksimum	65	90
Nilai Minimum	25	50

Tabel 3.1 menampilkan rangkuman pre-test dengan nilai rata-rata 41,8 dan standar deviasi 11,262, setelah menggunakan media diorama, maka diperoleh rata-rata 75,72 dengan standar deviasi 10,9374.

4. Deskripsi Data Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Kontrol

Proses yang dilakukan pada kelas sebelumnya juga berlaku pada kelas kontrol, yaitu sebelum melakukan tindakan, peserta didik diberikan pre-test untuk mengukur kemampuan awal berpikir kreatif. Jumlah skor maksimal berskala 100. Setelah hasil pre test diketahuin, selanjutnya siswa yang duduk di kelas kontrol belajar dengan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media diorama. Di akhir pertemuan, peserta didik mengerjakan post-test yang bertujuan agar

diketahui kemampuan berpikir kreatif dengan jumlah skor maksimal berjumlah 100.

Dapat dilihat rangkuman pre-test dan post-test kelas kontrol pada tabel 3.2 dibawah ini:

Tabel 3.2 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Pre-Test	Pos-Test
Jumlah Siswa	25	25
Jumlah Soal	1	1
Jumlah Nilai	960	1518
Rata-Rata	38,4	60,72
Standar Deviasi	13,657	13,196
Varians	186,5	174,13
Nilai Maksimum	65	80
Nilai Minimum	16	40

Tabel 3.2 menampilkan hasil pre-test, dengan perolehan rata-rata 38,4 dan standar deviasi 13,657, sesudah pembelajaran konvensional dilaksanakan maka diperoleh rata-rata 60,72 dengan taraf standar deviasi sebesar 13,196.

B. Uji Persyaratan Analisis

Ada beberapa tahapan dalam uji persyaratan analisis ini, dimulai dari uji normalitas, uji kesamaan dua variansi (homogen), dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dengan teknik Liliefors dipilih untuk menganalisis hasil kemampuan berpikir kreatif IPA apakah sebaran datanya normal atau tidak. Data dapat dikatakan normal apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$. Di bawah ini penjelasan hasil analisis normalitas di tiap-tiap kelas.

- a. Hasil kemampuan berpikir kreatif yang diajarkan dengan media diorama (kelas eksperimen).

Sesuai dengan hasil perhitungan uji normalitas yang terdapat di *lampiran 7* menunjukkan perolehan pre-test di kelas eksperimen sebelum menggunakan media diorama didapat $L_{hitung}=0,163$ dan $L_{tabel}=0,173$. Maka dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,163 < 0,173$. Kemudian pada *lampiran 7* juga menunjukkan perolehan perhitungan uji normalitas data post-test di kelas eksperimen dengan menggunakan media diorama pada materi ekosistem untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif IPA didapat $L_{hitung}=0,095$ dan $L_{tabel}=0,183$. Maka dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,095 < 0,183$. Kemudian dari penjelasan diatas, dapat ditarik simpulan bahwa kelompok sampel pada kemampuan berpikir kreatif IPA yang diajarkan dengan menggunakan media diorama memiliki sebaran data normal.

- b. Hasil kemampuan berpikir kreatif dengan pembelajaran konvensional (kelas kontrol)

Sesuai dengan perhitungan uji normalitas yang terdapat di *lampiran 7* menunjukkan perolehan pre-test kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif IPA diperoleh $L_{hitung}=0,158$ dan $L_{tabel}=0,173$. Jadi, $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,158 < 0,173$. Kemudian pada *lampiran 7* juga menunjukkan hasil perhitungan untuk data post-test kelas kontrol setelah melakukan pembelajaran konvensional dengan materi yang sama yaitu ekosistem $L_{hitung}=0,108$ dan $L_{tabel}=0,173$. Jadi, $L_{hitung} < L_{tabel}=0,108 < 0,173$, maka simpulannya sampel pada hasil kemampuan berpikir kreatif IPA yang menggunakan pembelajaran konvensional dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 3.3 Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Hasil	N	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	Pre-test	25	0,163	0,173	Berdistribusi Normal
	Post-tes	25	0,096	0,173	Berdistribusi Normal
Kontrol	Pre-test	25	0,158	0,173	Berdistribusi Normal
	Post-tes	25	0,108	0,173	Berdistribusi Normal

2. Uji Kesamaan Varian (Homogenitas)

Uji kesamaan variansi dipakai agar diketahui sampel tersebut berasal dari variansi yang sama atau tidak. Agar dapat mengetahui homogenitas kedua kelas maka perlu dilakukan penarikan sampel untuk digunakan uji homogen yang diambil dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif IPA siswa. Penarikan kesimpulan homogen jika data berasal dari variansi populasi yang sama yaitu jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. *Lampiran 9* telah menunjukkan perolehan uji homogenitas dari kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tabel 3.4 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas untuk Kelompok Sampel

Pre-test dan Post-test

Kelompok	Kelas	Dk	SD ²	F _{hitung}	F _{tabel}	Keputusan
Pre-test	Eksperimen	25	126,832	1,47	1,95	Homogen
	Kontrol	25	186,513			
Post-test	Eksperimen	25	119,618	1,46	1,95	Homogen
	Kontrol	25	174,134			

Tabel 3.4 diatas menunjukkan perolehan uji homogenitas yang kesimpulannya yaitu kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang sama (homogen).

C. Hasil Analisis Data (Pengujian Hipotesis)

Analisis data bertujuan menjawab pada bagian rumusan masalah penelitian ini, yaitu apakah terdapat pengaruh signifikan antara media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA siswa kelas V. Penerepan pemakaian media diorama di mata pelajaran IPA mengenai ekosistem pada jenjang kelas eksperimen. Perolehan hasil test kemampuan berpikir kreatif IPA siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang hendak dianalisis pada penelitian ini.

Uji hipotesis dapat diteliti jika data sebelumnya normal dan homogen. Sebelum melakukan perhitungan hipotesis harus dicari terlebih dahulu mean dan simpangan baku di setiap kelas yang telah di uji. Jenis uji hipotesis peneitian memakai uji t (*Polled Varian*), yang dapat difungsikan untuk melihat adanya pengaruh atau tidak antara penerapan media pembelajaran diorama yang terapkan dengan objek yang diteliti yaitu kemampuan berpikir kreatif IPA pada kelas V MIS Az-Zuhri yang terletak di Tanjung Morawa.

Adapun simpulan hipotesis pada penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media diorama terhadap kemampuaj berpikir kreatif IPA siswa kelas V di MIS Az-Zuhri.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media diorama terhadap kemampuaj berpikir kreatif IPA siswa kelas V di MIS Az-Zuhri.

Adapaun rumus uji t jenis *Polled Varian* yang dipakai pada penelitian ini, yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{n_1 - 1}{n_1 + n_2 - 2} S^2 + \frac{(n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} X \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

1. Analisis Data Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

Analisis pada kemampuan berpikir kreatif IPA dengan memakai media diorama yang diterapkan di kelas VA. Hasil tes kemampuan berpikir kreatif IPA seperti yang terlampir pada *lampiran 6* yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen memperoleh rata-rata=75,72, dengan varians=10,937, dan standar deviasi=10,937.

2. Analisis Data Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Kemudian analisis juga dilaksanakan di kelas kontrol VB untuk menguji kemampuan berpikir kreatif dengan menerapkan pembelajaran konvensional. *Lampiran 6* menunjukkan hasil nilai tes kemampuan berpikir kreatif IPA secara rinci. Dari lampiran tersebut dapat dilihat bahwa perolehan rata-rata sebesar 60,72, dan perolehan varian sebesar 174,13, serta standard deviasi sebesar 13,196.

Perolehan rata-rata, varians, dan simpangan baku dari kemampuan berpikir kreatif IPA dirangkum pada tabel 3.5 dibawah ini:

Tabel 3.5 Rata-Rata, Varians, dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas V-A (Eksperimen)	Kelas V-B (Kontrol)
$n_1 = 25$	$n_1 = 25$
$X_1 = 75,72$	$X_2 = 60,72$
Varians = 119,63	Varians = 131,957
SD = 109,374	SD= 131,957

Tabel diatas telah menunjukkan perolehan rata-rata, varians, serta simpangan baku dari kedua kelas, sehingga uji hipotesis dapat diterapkan dengan menerapkan statistik uji *t varians polled*. Rumus yang dipakai yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\frac{n_1 - 1}{1 + (n_2 - 1)S_2^2} \sqrt{\frac{S_1^2 + S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)$$

$$t_{hitung} = \frac{75,72 - 60,72}{\sqrt{\frac{(25-1)119,63 + (25-1)174,13}{25+25-2} \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{15}{\sqrt{\frac{2.871,12 + 4.179,12}{48} (0,04 + 0,04)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{15}{\sqrt{\frac{1944,96}{48} (0,08)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{15}{\sqrt{40,52 (0,08)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{15}{\sqrt{3,2416}}$$

$$t_{hitung} = \frac{15}{1,80}$$

$$t_{hitung} = 8,33$$

Dari perhitungandiatas dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 8,33$. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ merupakan total pengujian dari H_0 . Dari sebaran data diketahui bahwa perolehan t_{tabel} sebesar 2,011. Sesuai dengan rumusan hipotesis sebelumnya dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel} = 8,33 > 2,011$. Jadi kesimpulannya bahwa Hipotesis Alternatif (H_a) diterima, maka bunyi pernyataannya adalah terdapat pengaruh signifikan pemakaian media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA dengan siswa di kelas eksperimen dengan yang tidak menggunakan media diorama pada materi ekosistem di MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa.

Tabel 3.6 Hasil Uji *t* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Siswa

Kelompok	N	Rata-Rata	T _{hitung}	T _{tabel}	Kesimpulan
Kelas dengan Media Diorama	25	75,72	8,33	2,011	Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA pada mata pelajaran ekosistem di kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa.
Kelas tanpa Media Diorama	25	60,72			

D. Pembahasan Hasil Analisis Penelitian

MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa merupakan tempat penelitian yang dipilih dimana pada penelitian ini memakai dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen (V-A) dan kelas kontrol (V-B). Sebelum dilakukan tindakan, kedua kelompok sampel tersebut diberi pre-test yang bertujuan mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif siswa. Perolehan rata-rata kelas eksperimen=41,8, kemudian untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata=38,4. Setelah pre test yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa tingkat berpikir kreatif tergolong rendah.

Setelah kemampuan awal dari kedua kelas dapat diketahui, peserta didik selanjutnya diberikan pembelajaran mengenai materi ekosistem namun dengan perlakuan yang berbeda. Peserta didik yang duduk kelas eksperimen akan diajarkan menggunakan media diorama berbasis ekosistem, sedangkan peserta didik yang duduk di kelas kontrol belajar tanpa menggunakan media diorama. Kedua kelas diberikan tes yang sama tetapi cara belajar yang digunakan berbeda, diakhir pertemuan peneliti memberikan post test kemampuan berpikir kreatif. Dari post test tersebut, didapatkan perolehan hasil rata-rata kelas eksperimen=75,72 serta perolehan hasil rata-rata kelas kontrol=60,72. Maka dari hasil tes yang terakhir terlihat bahwa setelah dilakukan perlakuan kemampuan berpikir kreatif

mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil uji yang dilaksanakan maka disimpulkanlah bahwa kedua kelompok sampel memiliki data yang normal dan homogen.

Setelah uji normalitas dan homogenitas berhasil, maka tahap berikutnya dilakukan uji hipotesis. Dapat dilihat dari hasil uji hipotesis maka diperoleh nilai $t_{tabel}=8,33$. Kemudian dibandingkan dengan t_{hitung} yang diperoleh bahwa $t_{tabel} > t_{hitung} = 8,33 > 2,011$. Maka simpulannya adalah H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi bunyi pernyataannya adalah “Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa”.

Hipotesis H_a yang menyatakan kemampuan berpikir kreatif IPA yang diajarkan menggunakan media diorama pada taraf 0,05. Maksudnya, dapat diketahui bahwa sebelum digunakan media diorama kegiatan pembelajaran masih berfokus dengan guru. Namun setelah digunakan media diorama pada kelas eksperimen, para siswa menjadi antusias dan semangat dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Karena ketika mengikuti pembelajaran, para siswa ikut berpartisipasi dalam merancang media diorama sesuai dengan jenis ekosistemnya. Jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang memakai pembelajaran konvensional, kelas eksperimen jauh lebih hidup suasana belajarnya. Sebab dalam penggunaan media diorama ini terciptalah pembelajaran yang aktif, terintegrasi, kreatif, efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil penelitian, maka simpulannya adalah media diorama dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif IPA siswa kelas V-A (Kelas eksperimen) di MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah dilakukan berbagai uji dan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA siswa yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen V-A MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa, dengan sampel 25 siswa pada bulan Juli-Agustus 2020. Proses pembelajaran yang menggunakan media diorama mendapatkan hasil yang lebih baik, peserta didik sangat antusias dan termotivasi ketika mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan ketika proses pembelajaran berlangsung, para siswa dilibatkan dan berpartisipasi dalam mendesain media diorama yang telah disesuaikan dengan jenis ekosistemnya. Sehingga pembelajaran terasa lebih hidup, suasana belajar lebih aktif, terintegrasi, kreatif, efektif dan efisien. Selain itu, suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga para siswa lebih semangat ketika mengikuti kegiatan belajar IPA. Berbanding terbalik dengan kondisi kelas kontrol yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional.
2. Kemampuan berpikir kreatif IPA dengan menggunakan media diorama dilihat dari rata-rata post test diperoleh nilai sebesar 75,72, sedangkan pada kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata dari post test berjumlah 60,72. Jadi pembelajaran yang menggunakan media diorama memperoleh hasil yang lebih baik. Dari hasil uji t dinyatakan bahwa media diorama memiliki pengaruh signifikan pada kemampuan berpikir kreatif IPA siswa kelas V-A. Dapat dilihat dari perolehan

perhitungan uji t bahwa $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$ maka $8,33 > 2,011$ jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima sekaligus H_0 ditolak. Maka simpulannya adalah “Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif IPA kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa”.

B. Saran

Berdasarkan penelitian diatas, dapat dituliskn saran, sebagai berikut:

1. Penggunaan media diorama di kalangan guru harus lebih memperhatikan suasana kelas dan karakteristik peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan agar seluruh kegiatan pembelajaran dapat terkendali dan berjalan sesuai rencana pembelajaran.
2. Dengan menggunakan media diorama diharapkan para siswa mampu berpartisipasi secara aktif ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas. Dengan demikian guru bisa melihat dan mengasah kemampuan berpikir kreatif disetiap siswa.
3. Semoga penelitian yang dilakukan ini mampu dijadikan sebagai bahan rujukan dan bahan koreksi untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan mdia diorama sehingga penelitian ini dapat bermanfaat.
4. Jika ingin membuat media diorama pada kegiatan pembelajaran, bisa ditambahkan tiang peyangga depan agar media menjadi kokoh. Kemudian untuk penggunaan jangka panjang, media harus disampul dengan pelastik kaca agar debu tidak masuk dan media akan tetap rapi, dan layak dipakai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, 1991, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief S. Sadiman, dkk, 2014, *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi, 2002, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar, 1997, *Media Pengajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asrul. dkk, 2015, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Citapustaka Media.
- Az-Za'balawi, M. Sayyid Muhammad, 2007, *Pendidikan Remaja antara Islam & Ilmu Jiwa*.
- Bungin, M. Burhan, 2008, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana.
- Feranika Oftaviani, dkk, 2019, *Melejitkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Media Diorama*, Jurnal Universitas Muhammadiyah Purworwjo.
- Harisuddin, Muhammad Iqbal, 2019, *Secuil esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*, Bandung: PT Panca Terra Firma.
- Ibriza, Falicha, 2019, *Pengaruh Model Gallery Walk Melalui Media Diorama Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII*, Skripsi Tesis.
- Ismilasari, Yaashinta, 2013, *Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar*, JPGSD Vo.1 No.2.
- Iswandari, Ani, 2017, *Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Autis Kelas IV Di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita*, Skripsi Thesis.
- Jamaluddin, 2010, *Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa SD Dalam Pembelajaran IPA*, Jurnal Ilmu Pendidikan, No. 3.
- Jaya, Indra, 2019, *Penerepan Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Kumala, Farida Nur, 2016, *Pembelajaran IPA di SD*, Malang: Ediide Infografika.
- Laila Nurul Sufa, dkk, 2017, *Penereapan Media Diorama Skala Terhadap Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Ujungpandan*, Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Vol.2 No.2.

- Luthfiyah Nurlaela dan Euis Ismayat, 2015, *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*, Yogyakarta: Ombak.
- Masganti Sit, dkk, 2017, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Medan:Perdana Publishing.
- Murtiana, Anisykurillah Ika, *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*, Skripsi Thesis.
- Mulyadi, Seto, 2016, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Nizwardi dan Ambiyar, 2016, *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Pribadi, Benny A, 2017, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Ramli, M, 2015, *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadits*, Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, Vol.13 No. 23.
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Sadiman, Arif.F, 2014, *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press.
- Salim dan Haidir, 2019, *Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina, 2017, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Samatowa, Husman, 2018, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Indeks
- Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- _____, 2017, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Syahrum dan Salim, 2013, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media.
- Wahidar, Nisfi, 2018, *Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang*, Skripsi Thesis.
- Wati, Ega Rima, 2016, *Ragam Media Pembelajaran*, Kota Pena.
- Zulfiani, 2009, *Ilmu Pengetahuan Alam*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI.

LAMPIRAN**Lampiran 1****RANCANGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN****KELAS EKSPERIMEN**

Oleh:

Nama : Ade Wika Putri Pohan
Nim : 0306162138
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah-4
Nama Madrasah : MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa
Doping : Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
Hj.Aufah Yumni, Lc., MA



PENDIDIKAN GURU MADRASAH ISTIDAIYAH-4
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA

MEDAN**2019/2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa
Kelas / Semester : V (Lima) / 1
Tema : 5 (Ekosistem)
Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
Pembelajaran : 1
Fokus Pembelajaran : IPA

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menganalisis hubungan antar	3.5.1 Mengklasifikasikan ragam ekosistem

komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	beserta rantai makanan di dalam kelas dengan baik dan benar. 3.5.2 Menjelaskan ragam ekosistem beserta rantai makanan di dalam kelas dengan baik dan benar.
4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	4.5.1 Membuat karya tentang macam-macam ekosistem di dalam kelas dengan tepat dan benar.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Religius, Mandiri, Gotong Royong, Nasionalis

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menggunakan media diorama, siswa mampu mengklasifikasikan ragam ekosistem beserta rantai makanan di dalam kelas dengan baik dan benar.
- Dengan kegiatan diskusi kelompok dilakukan, siswa mampu menjelaskan ragam ekosistem beserta rantai makanan di dalam kelas dengan baik dan benar.
- Setelah guru memberikan penjelasan, siswa mampu membuat karya tentang macam-macam ekosistem di dalam kelas dengan tepat dan benar.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Motode : Ceramah, Diskusi-Presentasi, Demonstrasi, dan Tanya Jawab

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa, Kelas V, Tema 5 : *Ekosistem*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
- Media Diorama Ekosistem

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran. • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Guru memberikan <i>ice breaking</i> untuk memotivasi siswa. • Siswa dibagi kedalam kelompok kecil yang terdiri 4-5 orang. 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran siswa membaca pada buku teks mengenai ekosistem dan rantai makanan. • Siswa dipersilahkan untuk bertanya mengenai teks yang telah dibaca mengenai ekosistem dan rantai makanan. • Guru memberikan penjelasan mengenai materi ekosistem dan rantai makanan. • Tanyakan kembali kepada siswa untuk memperkuat pemahaman siswa: <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang kalian ketahui tentang ekosistem? - Apa saja peranan ekosistem bagi makhluk hidup? ▪ Hasil yang diharapkan: <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengetahui berbagai ekosistem dan rantai makanan. - Siswa dapat menggali informasi dari teks bacaan maupun dari penjelasan guru. - Siswa dapat membaca dengan baik. • Selanjutnya guru memperlihatkan media diorama tentang ekosistem laut. 	35 Menit X 2 JP

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan tiap komponen yang terdapat pada media diorama. • Siswa menyebutkan hewan apa saja yang terdapat pada ekosistem laut. • Guru memberikan penguatan terkait jawaban siswa dan memberikan apresiasi. • Selanjutnya guru memberikan arahan untuk membuat sebuah karya mengenai ragam ekosistem yaitu hutan hujan tropis, tundra, padang pasir, dan sabana. Masing-masing kelompok akan membuat ekosistem yang berbeda. • Tiap-tiap kelompok diberikan petunjuk pembuatan diorama agar mempermudah pengerjaan media. • Siswa secara kelompok saling bekerja sama dalam menyusun tiap komponen dan ketepatan dalam penyusunannya. • Tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. • Penilaian di dasarkan pada kerja sama kelompok dan ketepatan dalam penyusunan tiap komponen. • Guru memberikan penguatan terkait penjelasan siswa dan memberikan apresiasi. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengerjakan pos test mengenai ekosistem. • Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. • Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi pembelajaran. • Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	10 menit

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Prosedur Test : Test Akhir (Posttest)

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Essay

Kriteria Penilaian:

Soal posttest hanya terdiri atas 1 soal yang bercabang dua dan telah di validasi, tiap jawaban diberi skor 1.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar} \times 10}{\text{jumlah soal}}$$

Skor total : 100

Mengetahui

Wali Kelas V,

Tj. Morawa, 2020

Mahasiswi

(Rahmadaningsih, S.Pd)

NIP.

(Ade Wika Putri Pohan)

NIM 0306162138

Lampiran 2**RANCANGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL**

Oleh:

Nama : Ade Wika Putri Pohan
Nim : 0306162138
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah-4
Nama Madrasah : MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa
Doping : Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
Hj.Aufah Yumni, Lc., MA



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH ISTIDAIYAH-4
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2019/2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa
Kelas / Semester : V (Lima) / 1
Tema : 5 (Ekosistem)
Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
Pembelajaran : 1
Fokus Pembelajaran : IPA

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menganalisis hubungan antar	3.5.1 Mengklasifikasikan ragam ekosistem

komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	<p>beserta rantai makanan di dalam kelas dengan baik dan benar.</p> <p>3.5.2 Menjelaskan ragam ekosistem beserta rantai makanan di dalam kelas dengan baik dan benar.</p> <p>3.5.3 Membacakan peta konsep mengenai materi ekosistem dan rantai makanan di depan kelas dengan jelas.</p>
---	---

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Religius, Mandiri, Gotong Royong, Nasionalis

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca buku teks, siswa mampu mengklasifikasikan ragam ekosistem beserta rantai makanan di dalam kelas dengan baik dan benar.
- Dengan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan ragam ekosistem beserta rantai makanan di dalam kelas dengan baik dan benar.
- Dengan arahan guru, siswa mampu membacakan peta konsep mengenai materi ekosistem dan rantai makanan di depan kelas dengan jelas.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa, Kelas V, Tema 5 : *Ekosistem*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
- Peta Konsep

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran. • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Guru memberikan <i>ice breaking</i> untuk memotivasi siswa. 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran siswa membaca buku teks mengenai ekosistem dan rantai makanan. • Siswa dipersilahkan untuk bertanya mengenai teks yang telah baca mengenai ekosistem dan rantai makanan. • Guru memberikan penjelasan mengenai materi ekosistem dan rantai makanan. • Tanyakan kembali kepada siswa untuk memperkuat pemahaman siswa: <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang kalian ketahui tentang ekosistem? - Apa saja peranan ekosistem bagi makhluk hidup? ▪ Hasil yang diharapkan: <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengetahui berbagai berbagai ragam ekosistem dan rantai makanan. - Siswa dapat menggali informasi dari buku teks maupun dari penjelasan guru. - Siswa dapat membaca dengan baik. • Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa dan memberikan apresiasi. 	35 Menit X 2 JP

	<ul style="list-style-type: none"> • Selanjutnya guru memberikan arahan untuk mempersilahkan siswa membacakan peta konsep mengenai rantai makanan dan rantai makanan di depan kelas secara bergantian. • Siswa yang lain mendengarkan dan menyimak penjelasan temannya di depan kelas. • Guru memberikan penguatan terkait penjelasan siswa dan memberikan apresiasi. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengerjakan pos test mengenai ekosistem. • Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. • Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi pembelajaran. • Mengajak semua siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	10 menit

H. EVALUASI PEMBELAJARAN

Prosedur Test : Test Akhir (Postest)

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Essay

Kriteria Penilaian:

Soal postest hanya terdiri atas 1 soal yang bercabang dua dan telah di validasi, tiap jawaban diberi skor 1.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar} \times 10}{\text{jumlah soal}}$$

Skor total : 100

Mengetahui

Wali Kelas V,

(Fatmawati S.Pd.I)

NIP

Tj. Morawa,

Mahasiswa,

(Ade Wika Putri Pohan)

NIM 0306162138

2020

Lampiran 3

RUBRIK PENILAIAN BERIKIR KREATIF

Butir Soal	Penjabaran Soal	Skor Jawaban	Deskripsi
Berdasarkan komponen ekosistem berikut ini, susunlah jenis makhluk hidup tiap ekosistem dan buatlah sebanyak mungkin rantai makanannya! - Harimau - Singa - Kuda laut - Tupai - Kambing - Elang - Tapir - Burung unta - Buaya - Kelinci - Kaktus - Rumput - Rusa - Kijang - Bunglon - Daun-daun pohon - Unta - Badak - Burung - Ulat - Energi Matahari - Pengurai - Rubah Kutub - Lumut - Jamur - Laba-laba - Kalajengking - Tikus - Beruang kutub - Serigala - Bison kutub (muscox) - Buah-buahan - Zebra - Jerapah - Kerbau - Rusa kutub	a. susunlah jenis makhluk hidup tiap ekosistem!	5	- Jika siswa mampu menyusun semua jawaban dengan cepat, tepat dan benar sesuai ekosistem. (kelancaran). - Jika siswa mampu memberikan aneka ragam jawaban secara spesifik dan menggolongkan hal-hal menurut pembagian yang berbeda-beda (keluwesan). - Jika siswa mampu mencetuskan gagasan atau hal-hal baru yang tidak terpikirkan oleh orang lain (original/keaslian). - Jika siswa mampu menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detail-detail terhadap jawabannya (elaborasi).
		4	- Jika siswa mampu menyusun sebagian besar jawaban dengan cepat, tepat dan benar sesuai ekosistem. (kelancaran). - Jika siswa mampu memberikan aneka ragam jawaban namun kurang spesifik dan menggolongkan hal-hal menurut pembagian yang berbeda-beda (keluwesan). - Jika siswa mampu mencetuskan gagasan atau hal-hal baru yang tidak terpikirkan oleh orang lain walaupun terdapat kesalahan kecil (original/keaslian). - Jika siswa mampu menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detail-detail terhadap jawabannya (elaborasi).
		3	- Jika siswa menyusun sebagian kecil jawaban yang benar sesuai ekosistem. (kelancaran). - Jika siswa hanya mampu memberikan sebagian kecil aneka jawaban secara spesifik (keluwesan). - Jika siswa hanya mampu mencetuskan sebagian kecil gagasan atau hal-hal baru (original/keaslian).

<ul style="list-style-type: none"> - Kelinci arktik - Pinguin - Gajah - Kadal - Gila monster - Meerkat - Iguana - Anakonda - Ular derik - Monyet - Beruang madu - Ular kobra - Kasuari - Singa laut - Panda - Ayam - Rumput - Jagung - Ikan - Anjing liar Afrika - Katak - Gerbil - Serangga gurun 			<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menambahkan garis-garis, warna-warna, walaupun tidak rapi (elaborasi).
		2	<ul style="list-style-type: none"> - Jika siswa menyusun jawaban yang berlebihan atau meragukan. (kelancaran). - Jika siswa menjawab jawaban yang tidak mendukung (keluwesan). - Jika siswa kurang mampu mencetuskan gagasan atau hal-hal baru.(original/keaslian). - Siswa menambahkan garis-garis, warna-warna, walaupun tidak rapi (elaborasi).
		1	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa tidak menyusun jawaban dengan konsep yang benar atau mencukupi. (kelancaran). - Siswa tidak mampu menggolongkan jawaban yang tepat. (keluwesan). - Siswa tidak mampu mencetuskan gagasan atau hal-hal baru. (original/keaslian). - Siswa tidak mampu menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detail-detail terhadap jawabannya. (elaborasi).
		0	Tidak ada jawaban atau jawaban salah semua.
	b. buatlah sebanyak mungkin rantai makanannya!	5	<ul style="list-style-type: none"> - Jika siswa mampu menyusun sebanyak 25 jenis rantai makanan dengan cepat, tepat dan benar sesuai ekosistem. (kelancaran). - Jika siswa mampu memberikan aneka ragam jawaban secara spesifik dan menggolongkan hal-hal menurut pembagian yang berbeda-beda (keluwesan). - Jika siswa mampu mencetuskan gagasan atau hal-hal baru yang tidak terpikirkan oleh orang lain (original/keaslian). - Jika siswa mampu menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detail-detail terhadap jawabannya (elaborasi).

		4	<ul style="list-style-type: none"> - Jika siswa mampu menyusun sebanyak 20 jenis rantai makanan dengan cepat, tepat dan benar sesuai ekosistem. (kelancaran). - Jika siswa mampu memberikan aneka ragam jawaban namun kurang spesifik dan menggolongkan hal-hal menurut pembagian yang berbeda-beda (keluwesan). - Jika siswa mampu mencetuskan gagasan atau hal-hal baru yang tidak terpikirkan oleh orang lain walaupun terdapat kesalahan kecil (original/keaslian). - Jika siswa mampu menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detail-detail terhadap jawabannya (elaborasi).
		3	<ul style="list-style-type: none"> - Jika siswa hanya mampu menyusun jawaban sebanyak 15 jenis rantai makanan dengan cepat, tepat dan benar sesuai ekosistem. (kelancaran). - Jika siswa hanya mampu memberikan sebagian kecil aneka jawaban secara spesifik (keluwesan). - Jika siswa hanya mampu mencetuskan sebagian kecil gagasan atau hal-hal baru (original/keaslian). - Siswa menambahkan garis-garis, warna-warna, walaupun tidak rapi (elaborasi).
		2	<ul style="list-style-type: none"> - Jika siswa hanya mampu menyusun jawaban sebanyak 10 jenis rantai makanan dengan cepat, tepat dan benar sesuai ekosistem. (kelancaran). - Jika siswa menjawab jawaban yang tidak mendukung (keluwesan). - Jika siswa kurang mampu mencetuskan gagasan atau hal-hal baru.(original/keaslian). - Siswa menambahkan garis-garis, warna-warna, walaupun tidak rapi (elaborasi).
		1	<ul style="list-style-type: none"> - Jika siswa hanya mampu menyusun jawaban sebanyak 5 jenis rantai makanan dengan benar sesuai ekosistem. (kelancaran). - Siswa tidak mampu menggolongkan

			<p>jawaban yang tepat. (keluwesan).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa tidak mampu mencetuskan gagasan atau hal-hal baru. (original/keaslian). - Siswa tidak mampu menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detail-detail terhadap jawabannya. (elaborasi).
		0	Tidak ada jawaban atau jawaban salah semua.

Lampiran 4**SURAT KETERANGAN VALIDASI MATERI PELAJARAN DAN
BENTUK SOAL**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Safran, M.Pd.I

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul “Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa” yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Ade Wika Putri Pohan

NIM : 0306162138

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut Valid/Tidak Valid.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 17 Maret 2020

Safran, M.Pd.I

NIP. 198709062019031012

KARTU TELAAH BUTIR TES ESSAY

Mata Pelajaran : IPA
 Sasaran Program : MIS Az-Zuhri
 Kelas : V
 Peneliti : Ade Wika Putri Pohan
 NIM : 0306162138
 Ahli Materi dan Bentuk Soal : Safran, M.Pd.I
 Jabatan : Dosen

Bidang Penelaahan	Kriteria Penelaahan	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
Materi	1. Soal sesuai indikator. 2. Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan sesuai. 3. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi. 4. Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang jenis sekolah atau tingkat kelas				
Konstruksi	1. Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian 2. Tabel, gambar, grafik, peta, atau yang sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca. 3. Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal.				
Bahasa	1. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. 2. Soal menggunakan bahasa komunikatif. 3. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat. 4. Pilihan kalimat soal tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama.				

Keterangan:

T : Tepat

CT : Cukup Tepat

KT : Kurang Tepat

TT : Tidak Tepat

Medan, 17 Maret 2020

Safran, M.Pd.I

NIP. 198709062019031012

PENILAIAN AHLI

Judul Skripsi : “Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif
IPA di Kelas V MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa”

Oleh : Ade Wika Putri Pohan

No	Aspek	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
1	Petunjuk pengisian instrumen				
2	Penggunaan bahasa sesuai bahasa yang disempurnakan				
3	Kesesuaian soal dan usia anak				
4	Kesesuaian definisi operasional dan teori				

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Catatan/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan : Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, 17 Maret 2020

Safran, M.Pd.I

NIP. 198709062019031012

Lampiran 5

PRE TEST DAN POST TEST KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF IPA

Nama:

Kelas:

1. Berdasarkan komponen ekosistem berikut ini, susunlah jenis makhluk hidup tiap ekosistem dan buatlah sebanyak mungkin rantai makanannya!

- | | | |
|---------------|----------------|----------------|
| ➤ Harimau | ➤ Energi | ➤ Pinguin |
| ➤ Singa | ➤ Matahari | ➤ Kadal |
| ➤ Tupai | ➤ Pengurai | ➤ Gila monster |
| ➤ Kambing | ➤ Rubah kutub | ➤ Meerkat |
| ➤ Elang | ➤ Lumut | ➤ Iguana |
| ➤ Tapir | ➤ Laba-laba | ➤ Anakonda |
| ➤ Burung unta | ➤ Kalajengking | ➤ Ular derik |
| ➤ Buaya | ➤ Tikus | ➤ Monyet |
| ➤ Kelinci | ➤ Beruang | ➤ Ular Kobra |
| ➤ Kaktus | ➤ kutub | ➤ Ayam |
| ➤ Rumput | ➤ Bison kutub | ➤ Jagung |
| ➤ Rusa | ➤ Buah-buahan | ➤ Ikan |
| ➤ Kijang | ➤ Zebra | ➤ Katak |
| ➤ Daun-daun | ➤ Gajah | ➤ Gerbil |
| ➤ pohon | ➤ Jerapah | ➤ Serangga |
| ➤ Unta | ➤ Rusa kutub | ➤ gurun |
| ➤ Burung | ➤ Kelinci | ➤ Chetah/citah |
| ➤ Ulat | ➤ arktik | |

Kunci Jawaban

Hutan	Sabana	Tudra	Gurun
Sinar matahari Rumput Daun-daun pohon Lumut Pengurai Buah-buahan Harimau Tupai kambing Elang Tapir Buaya Kelinci Burung Ulat Laba-laba Kalajengking Tikus Anakonda Monyet Ular kobra Ayam Jagung	Sinar matahari Rumput Daun-daun pohon Lumut Pengurai Buah-buahan Singa Rusa Kijang Laba-laba Kalajengking Zebra Gajah Jerapah Chetah/citah	Sinar matahari Rumput Daun-daun pohon Lumut Pengurai Buah-buahan Rubah kutub Beruang kutub Rusa kutub Penguin Ikan	Sinar matahari Rumput Daun-daun pohon Lumut Pengurai Buah-buahan Kaktus Unta Laba-laba Kalajengking Kadal Gila monster Meerkat Ular derik Gerbil Serangga gurun

Rantai makanan**Hutan**

Sinar Matahari-rumput-kambing-anakonda- pengurai
 Sinar Matahari-buah-buahan-tapir-harimau- pengurai
 Sinar Matahari-laba-laba-katak-anakonda- pengurai
 Sinar Matahari-buah-buahan-burung-anakonda- pengurai
 Sinar Matahari-rumput-ayam-elang- pengurai
 Sinar Matahari-jagung-ayam-anakonda- pengurai
 Sinar Matahari-buah-buahan-kelinci-ular kobra- pengurai
 Sinar Matahari-rumput-kambing-buaya- pengurai
 Sinar Matahari-buah-buahan-monyet-harimau- pengurai
 Sinar Matahari-daun pohon-ulat-ayam-anakonda- pengurai

Sabana

Sinar Matahari-rumput-kijang-singa- pengurai
 Sinar Matahari-daun-daun pohon-gajah- singa-pengurai
 Sinar Matahari-rumput-rusa-cheetah- pengurai
 Sinar Matahari-rumput-zebra-cheetah- pengurai
 Sinar Matahari-daun pohon-jerapah-singa- pengurai

Tundra

Sinar Matahari-serangga gurun-gerbil-kadal- pengurai

Sinar Matahari-serangga gurun-meerkat-ular derik- pengurai

Sinar Matahari-kaktus-unta-pengurai

Sinar Matahari-buah-buahan-gerbil-ular derik- pengurai

Sinar Matahari-serangga gurun-gila monster-ular derik- pengurai

Gurun

Sinar Matahari-ikan-penguin-beruang kutub- pengurai

Sinar Matahari-lumut-kelinci arktik-rubah kutub-pengurai

Sinar Matahari-buah-buahan-kelinci arktik-beruang kutub- pengurai

Sinar Matahari-ikan-beruang kutub- pengurai

Sinar Matahari-buah-buahan-rusa kutub-pengurai

Lampiran 6

DATA HASIL HASIL KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF IPA SISWA

1. Data Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Siswa Kelas Eksperimen (VA)

No	Nama Siswa	Pretes		Postes	
		X_1	X_1^2	X_1	X_1^2
1	Alysa Nova	40	1600	60	3600
2	Choiri Tazkiah	30	900	65	4225
3	Dewo	40	1600	75	5625
4	Fauzan Hirzi	30	900	75	5625
5	Habib Riziq	45	2025	65	4225
6	Kasih Azwa	60	3600	90	8100
7	Khairul Akbar	50	2500	75	5625
8	M. Azka Alfin	25	625	70	4900
9	M. Daffa	40	1600	70	4900
10	M. Ramadhan	30	900	80	6400
11	M. Rehan	40	1600	85	7225
12	Malika Sabrina	50	2500	85	7225
13	Meysha Sabrina	65	4225	80	6400
14	Muslimah Sir.	45	2025	80	6400
15	Nazifah	40	1600	85	7225
16	Nazwa Aulia	45	2025	85	7225
17	Nazwa Hafizah	60	3600	90	8100
18	Oryza Sativa	50	2500	80	6400
19	Ramadhan	60	3600	85	7225
20	Riza Sekar	30	900	75	5625
21	Rizkah	40	1600	78	6084
22	Saskia Amanda	25	625	90	8100
23	Safira Olivia	35	1225	65	4225
24	Syakira Rana	35	1225	50	2500
25	Wan Joe	35	1225	55	3025
Jumlah		1045	46725	1893	146209
Rata-rata		41.8	1869	75.72	5848.36
SD		11,262		109,374	

2. Data Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Kontrol (VB)

No	Nama Siswa	Pretes		Postes	
		X_1	X_1^2	X_1	X_1^2
1	Agie Setyo	60	3600	40	1600
2	Aira Ramadhani	35	1225	80	6400
3	Alif Rajabi	25	625	45	2025
4	Ashabul Raihan	20	400	52	2704
5	Dzulfikar	65	4225	80	6400
6	Farand Alvaro	30	900	55	3025
7	Hafiz Juara	50	2500	65	4225
8	Hamdi Azulma	32	1024	78	6084
9	Ikhsan	30	900	40	1600
10	Kafqa Putra	45	2025	65	4225
11	Letica Mikaila	40	1600	75	5625
12	M. Farhan	35	1225	45	2025
13	M. Rafi Rifaldi	55	3025	50	2500
14	M. Royan	24	576	60	3600
15	Nashroh Hayati	60	3600	80	6400
16	Natasha Zahra	50	2500	75	5625
17	Nur Tasya	40	1600	65	4225
18	Quina Kaila	50	2500	58	3364
19	Shahana Sasia	50	2500	55	3025
20	Syakila Salsabila	28	784	70	4900
21	Syauqi Farras	16	256	50	2500
22	Tengku Resty	20	400	75	5625
23	Thaqia Salwa	30	900	45	2025
24	Yudistira	35	1225	55	3025
25	Zona Mira	35	1225	60	3600
Jumlah		960	41340	1518	96352
Rata-rata		38.4		60.72	
SD		136,565		131,957	

Lampiran 7

UJI NORMALITAS KELAS EKSPERIMEN PRE TEST

No	X ₁	xi-x	zi	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	25	-16.8	-1.49174	0.067884	0.08	0.012116
2	25	-16.8	-1.49174	0.067884	0.08	0.012116
3	30	-11.8	-1.04777	0.147373	0.24	0.092627
4	30	-11.8	-1.04777	0.147373	0.24	0.092627
5	30	-11.8	-1.04777	0.147373	0.24	0.092627
6	30	-11.8	-1.04777	0.147373	0.24	0.092627
7	35	-6.8	-0.6038	0.272989	0.36	0.087011
8	35	-6.8	-0.6038	0.272989	0.36	0.087011
9	35	-6.8	-0.6038	0.272989	0.36	0.087011
10	40	-1.8	-0.15983	0.436508	0.6	0.163492
11	40	-1.8	-0.15983	0.436508	0.6	0.163492
12	40	-1.8	-0.15983	0.436508	0.6	0.163492
13	40	-1.8	-0.15983	0.436508	0.6	0.163492
14	40	-1.8	-0.15983	0.436508	0.6	0.163492
15	40	-1.8	-0.15983	0.436508	0.6	0.163492
16	45	3.2	0.284141	0.611849	0.72	0.108151
17	45	3.2	0.284141	0.611849	0.72	0.108151
18	45	3.2	0.284141	0.611849	0.72	0.108151
19	50	8.2	0.72811	0.766727	0.84	0.073273
20	50	8.2	0.72811	0.766727	0.84	0.073273
21	50	8.2	0.72811	0.766727	0.84	0.073273
22	60	18.2	1.61605	0.946958	0.96	0.013042
23	60	18.2	1.61605	0.946958	0.96	0.013042
24	60	18.2	1.61605	0.946958	0.96	0.013042
25	65	23.2	2.060019	0.9913	1	0.0087
Lhitung						0.163492
Ltabel						0, 173

UJI NORMALITAS KELAS EKSPERIMEN POST TEST

No	X ₁	xi-x	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	50	-25.72	-2.351564869	0.009347	0.04	0.0306527
2	55	-20.72	-1.894417733	0.029085	0.08	0.0509152
3	60	-15.72	-1.437270597	0.075321	0.12	0.0446794
4	65	-10.72	-0.98012346	0.163513	0.24	0.0764874
5	65	-10.72	-0.98012346	0.163513	0.24	0.0764874
6	65	-10.72	-0.98012346	0.163513	0.24	0.0764874
7	70	-5.72	-0.522976324	0.300495	0.32	0.0195046
8	70	-5.72	-0.522976324	0.300495	0.32	0.0195046
9	75	-0.72	-0.065829188	0.473757	0.48	0.0062431
10	75	-0.72	-0.065829188	0.473757	0.48	0.0062431
11	75	-0.72	-0.065829188	0.473757	0.48	0.0062431
12	75	-0.72	-0.065829188	0.473757	0.48	0.0062431
13	78	2.28	0.208459094	0.582565	0.52	0.0625647
14	80	4.28	0.391317949	0.652219	0.68	0.0277811
15	80	4.28	0.391317949	0.652219	0.68	0.0277811
16	80	4.28	0.391317949	0.652219	0.68	0.0277811
17	80	4.28	0.391317949	0.652219	0.68	0.0277811
18	85	9.28	0.848465085	0.80191	0.88	0.0780895
19	85	9.28	0.848465085	0.80191	0.88	0.0780895
20	85	9.28	0.848465085	0.80191	0.88	0.0780895
21	85	9.28	0.848465085	0.80191	0.88	0.0780895
22	85	9.28	0.848465085	0.80191	0.88	0.0780895
23	90	14.28	1.305612221	0.904158	1	0.0958422
24	90	14.28	1.305612221	0.904158	1	0.0958422
25	90	14.28	1.305612221	0.904158	1	0.0958422
L hitung						0.0958422
L tabel						0.173

UJI NORMALITAS KELAS KONTROL PRE TEST

No	xi	xi-x	zi	F(zi)	S(Zi)	F(zi)-S(zi)
1	16	-22.4	-1.64	0.050477	0.04	0.010477166
2	20	-18.4	-1.347	0.088935	0.12	0.031065223
3	20	-18.4	-1.347	0.088935	0.12	0.031065223
4	24	-14.4	-1.054	0.14584	0.16	0.014159909
5	25	-13.4	-0.981	0.163243	0.2	0.036757305
6	28	-10.4	-0.762	0.223167	0.24	0.016833331
7	30	-8.4	-0.615	0.269247	0.36	0.090752919
8	30	-8.4	-0.615	0.269247	0.36	0.090752919
9	30	-8.4	-0.615	0.269247	0.36	0.090752919
10	32	-6.4	-0.469	0.319663	0.4	0.080336973
11	35	-3.4	-0.249	0.401694	0.56	0.158306339
12	35	-3.4	-0.249	0.401694	0.56	0.158306339
13	35	-3.4	-0.249	0.401694	0.56	0.158306339
14	35	-3.4	-0.249	0.401694	0.56	0.158306339
15	40	1.6	0.1172	0.546633	0.64	0.093366504
16	40	1.6	0.1172	0.546633	0.64	0.093366504
17	45	6.6	0.4833	0.685554	0.68	0.00555378
18	50	11.6	0.8494	0.802174	0.84	0.037825942
19	50	11.6	0.8494	0.802174	0.84	0.037825942
20	50	11.6	0.8494	0.802174	0.84	0.037825942
21	50	11.6	0.8494	0.802174	0.84	0.037825942
22	55	16.6	1.2155	0.88792	0.88	0.007919587
23	60	21.6	1.5817	0.943137	0.96	0.016863105
24	60	21.6	1.5817	0.943137	0.96	0.016863105
25	65	26.6	1.9478	0.97428	1	0.025720025
L hitung						0.158306339
L tabel						0.173

UJI NORMALITAS KELAS KONTROL POST TEST

No	Xi	xi-x	zi	F(zi)	S(Zi)	F(zi)-S(zi)
1	40	-20.72	-1.57021	0.05818	0.08	0.021816603
2	40	-20.72	-1.57021	0.05818	0.08	0.021816603
3	45	-15.72	-1.1913	0.11677	0.2	0.083231414
4	45	-15.72	-1.1913	0.11677	0.2	0.083231414
5	45	-15.72	-1.1913	0.11677	0.2	0.083231414
6	50	-10.72	-0.81239	0.20829	0.28	0.071714757
7	50	-10.72	-0.81239	0.20829	0.28	0.071714757
8	52	-8.72	-0.66082	0.25436	0.32	0.065636446
9	55	-5.72	-0.43347	0.33234	0.44	0.107664895
10	55	-5.72	-0.43347	0.33234	0.44	0.107664895
11	55	-5.72	-0.43347	0.33234	0.44	0.107664895
12	58	-2.72	-0.20613	0.41835	0.48	0.061654401
13	60	-0.72	-0.05456	0.47824	0.56	0.081756772
14	60	-0.72	-0.05456	0.47824	0.56	0.081756772
15	65	4.28	0.32435	0.62716	0.68	0.05283732
16	65	4.28	0.32435	0.62716	0.68	0.05283732
17	65	4.28	0.32435	0.62716	0.68	0.05283732
18	70	9.28	0.70326	0.75905	0.72	0.039052839
19	75	14.28	1.08217	0.86041	0.84	0.020411543
20	75	14.28	1.08217	0.86041	0.84	0.020411543
21	75	14.28	1.08217	0.86041	0.84	0.020411543
22	78	17.28	1.30952	0.90482	0.88	0.024820335
23	80	19.28	1.46108	0.928	1	0.071996564
24	80	19.28	1.46108	0.928	1	0.071996564
25	80	19.28	1.46108	0.928	1	0.071996564
Lhitung						0.107664895
L tabel						0.173

Lampiran 8

Prosedur Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif IPA

Pengujian uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors, yaitu memeriksa distribusi data berdasarkan distribusi normal.

1. Uji Normalitas data Pre Test Kelas Eksperimen

$$\bar{X}_1 = 41,8 \quad SD = 11,262$$

Dengan diketahuinya nilai-nilai tersebut maka dapat diketahui normalitas data pre test dari kelas eksperimen seperti yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Xi	Fkum	Zi	F (Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
25	2	-1,7	0,06788	0,08	00,01212
30	4	-1,2	0,16737	0,24	0,9263
35	3	-0,6	0,27299	0,36	0,08701
40	6	0,02	0,43651	0,6	0,16349
45	3	0,61	0,61185	0,72	0,10815
50	3	1,2	0,76673	0,84	0,07327
60	3	2,38	0,946996	0,96	0,01304
65	1	2,98	0,9913	1	0,0087

Dari tabel diatas, diperoleh harga $L_{hitung} = 0,163$. Sedangkan untuk tabel L untuk Liliefors dengan jumlah sampel (N)=25 dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ diketahui nilai

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{25}}$$

$$L_{tabel} = 0,173$$

Jika nilai L_{hitung} dibanding dengan nilai L_{tabel} , diketahui bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,163 < 0,173$). Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai pre test siswa kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas Data Post Test Kelas Eksperimen

$$\overline{X}_2 = 75,72$$

$$SD = 10,937$$

Dengan diketahuinya nilai-nilai tersebut, maka dapat diketahui normalitas data post test dari kelas eksperimen seperti disajikan pada tabel dibawah ini:

Xi	Fkum	Zi	F (Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
50	1	-2,35156	0,00935	0,04	0,030653
55	1	-1,89442	0,02908	0,08	0,050915
60	1	-1,43727	0,07532	0,12	0,044679
65	3	-0,98012	0,16351	0,24	0,076487
70	2	-0,52298	0,3005	0,32	0,019505
75	4	-0,06583	0,47376	0,48	0,006243
78	1	0,208459	0,58256	0,52	0,062565
80	4	0,391318	0,65222	0,68	0,027781
85	4	0,848465	0,80191	0,88	0,07809
90	3	1,305612	0,90416	1	0,095842

Dari tabel diatas, diperoleh harga $L_{hitung} = 0,096$. Sedangkan untuk tabel L untuk Liliefors dengan jumlah sampel (N)=25 dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ diketahui nilai

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{25}}$$

$$L_{tabel} = 0,173$$

Jika nilai L_{hitung} dibanding dengan nilai L_{tabel} , diketahui bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,096 < 0,173$). Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai pre test siswa kelas eksperimen berdistribusi normal.

3. Uji Normalitas Data Pre Test Kelas Kontrol

$$\overline{X}_1 = 38,4$$

$$SD = 13,657$$

Dengan diketahuinya nilai-nilai tersebut, maka dapat diketahui normalitas data pre test dari kelas kontrol seperti disajikan pada tabel dibawah ini:

Xi	Fkum	Zi	F (Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
16	1	-1,64	0,05048	0,04	0,0104772
20	2	-1,247	0,08893	0,12	0,0310652
24	1	-1,054	0,14584	0,16	0,0141599
25	1	-0,981	0,16324	0,2	0,0367573
28	1	-0,762	0,22317	0,24	0,0168333
30	3	-0,615	0,26925	0,36	0,0907529
32	1	-0,469	0,31966	0,4	0,080337
35	4	-0,249	0,40169	0,56	0,1583063
40	2	0,117	0,54663	0,64	0,0933665
45	1	0,483	0,68555	0,68	0,0055538
50	4	0,849	0,80217	0,84	0,378259
55	1	1,216	0,88792	0,88	0,0079196
60	2	1,582	0,94314	0,96	0,0168631
65	1	1,948	0,97428	1	0,02672

Dari tabel diatas, diperoleh harga $L_{hitung} = 0,158$. Sedangkan untuk tabel L untuk Liliefors dengan jumlah sampel (N)=25 dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ diketahui nilai

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{25}}$$

$$L_{tabel} = 0,173$$

Jika nilai L_{hitung} dibanding dengan nilai L_{tabel} , diketahui bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,158 < 0,173$). Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai pre test siswa kelas eksperimen berdistribusi normal.

4. Uji Normalitas Data Post Test Kelas Kontrol

$$\overline{X}_1 = 60,72$$

$$SD = 13,1957$$

Dengan diketahuinya nilai-nilai tersebut, maka dapat diketahui normalitas data post tes dari kelas kontrol seperti disajikan pada tabel dibawah ini:

Xi	Fkum	Zi	F (Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
40	2	-1,5702	0,0582	0,08	0,021816603
45	3	-1,1913	0,1168	0,2	0,083231414
50	2	-0,8124	0,2083	0,28	0,071714757
52	1	-0,6608	0,2544	0,32	0,065636446
55	3	-0,4335	0,3323	0,44	0,107664895
58	1	-0,2061	0,4183	0,48	0,061654401
60	2	-0,0546	0,4782	0,56	0,081756772
65	2	0,3243	0,6272	0,68	0,05283732
70	1	0,7033	0,7591	0,72	0,039052839
75	3	1,0822	0,8604	0,84	0,020411543
78	1	1,3095	0,9048	0,88	0,024820335
80	3	1,4611	0,928	1	0,071996564

Dari tabel diatas, diperoleh harga $L_{hitung} = 0,107$. Sedangkan untuk tabel L untuk Liliefors dengan jumlah sampel (N)=25 dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ diketahui nilai

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{25}}$$

$$L_{tabel} = 0,173$$

Jika nilai L_{hitung} dibanding dengan nilai L_{tabel} , diketahui bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,107 < 0,173$). Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai pre test siswa kelas eksperimen berdistribusi normal.

Lampiran 9

Uji Homogenitas Data Penelitian

Seperti halnya uji normalitas data, uji homogenitas juga dilakukan terhadap data pretes dan postes dari kedua kelas penelitian. Untuk menguji homogenitas data pretes pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol digunakan rumus :

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

1. Uji Homogenitas Data Pretes

Dari hasil perhitungan pada lampiran, diketahui nilai dari:

Hasil pretes kelas Eksperimen (VA)

$$\bar{X}_1 = 41,8 \quad SD = 11,262 \quad SD^2 = 126,832 \quad N = 25$$

Hasil pretes kelas Kontrol (VB)

$$\bar{X}_2 = 38,4 \quad SD = 13,657 \quad SD^2 = 186,513 \quad N = 25$$

Dengan demikian nilai-nilai tersebut, maka dapat dihitung homogenitas data penelitian seperti dibawah ini:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F = \frac{186,513}{126,832}$$

$$F = 1,47$$

Dari hasil perhitungan, diperoleh harga $F_{hit} = 1,47$. Sedangkan dari tabel nilai persentil untuk distribusi F dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk pembilang serta dk penyebut ($F_{0(25,25)}$) diperoleh harga $F_{tab} = 1,95$. Karena harga F_{hit} lebih kecil dibandingkan harga F_{tab} ($1,47 < 1,95$), maka dapat disimpulkan bahwa data hasil pretes dari kedua kelas tersebut memiliki varian yang seragam (homogen).

2. Uji Homogenitas Data Posttes

Dari hasil perhitungan pada lampiran, diketahui nilai dari:

Hasil postes kelas eksperimen (VA)

$$\bar{X}_1 = 75,72 \quad SD = 10,937 \quad SD^2 = 119,618 \quad N = 25$$

Hasil postes kelas kontrol (VB)

$$\bar{X}_2 = 60,72 \quad SD = 13,196 \quad SD^2 = 174,134 \quad N = 25$$

Dengan demikian nilai-nilai tersebut, maka dapat dihitung homogenitas data penelitian seperti dibawah ini:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F = \frac{174,134}{119,618}$$

$$F = 1,46$$

Dari hasil perhitungan, diperoleh harga $F_{hit} = 1,46$. Sedangkan dari tabel nilai persentil untuk distribusi F dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk pembilang serta dk penyebut ($F_{0(25,25)}$) diperoleh harga $F_{tab} = 1,95$. Karena harga F_{hit} lebih kecil dibandingkan harga F_{tab} ($1,46 < 1,95$), maka dapat disimpulkan bahwa data hasil postes dari kedua kelas tersebut memiliki varian yang seragam (homogen).

Lampiran 10

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan antara dua objek. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji beda (uji-t). Uji-t dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata postes dari kedua kelompok penelitian. Untuk menghitung taraf signifikan hipotesis, maka digunakan taraf $\alpha = 0,05$.

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ Ho ditolak dan Ha diterima
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ Ho diterima dan Ha ditolak

1. Perhitungan Uji Hipotesis Kelas Eksperimen (VA) dengan Kontrol (VB)

a. Kelas eksperimen

$$X_1 = 75,72 \quad n_1 = 25 \quad S_1^2 = 119,63 \quad S^2 =$$

b. Kelas kontrol

$$X_2 = 60,72 \quad n_2 = 25 \quad S_2^2 = 174,13$$

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{75,72 - 60,72}{\sqrt{\frac{(25 - 1)119,63 + (25 - 1)174,13}{25 + 25 - 2} \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{15}{\sqrt{\frac{2.871,12 + 4.179,12}{48} (0,04 + 0,04)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{15}{\sqrt{\frac{1944,96}{48} (0,08)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{15}{\sqrt{40,52(0,08)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{15}{\sqrt{3,2416}}$$

$$t_{hitung} = \frac{15}{1,80}$$

$$t_{hitung} = 8,33$$

Dari hasil perhitungan diatas, diketahui harga $t_{hit} = 8,33$. Sedangkan harga t_{tab} pada dk $n_1 + n_2 - 2 = 48$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,011 . Dengan kriteria pengujian adalah diterima H_0 jika $t_{hit} < t_{tab}$ dan ditolak jika sebaliknya, maka berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa $t_{hit} > t_{tab}$ ($8,33 > 2,011$) sehingga dalam penelitian ini H_0 ditolak sekaligus menerima H_a . Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif IPA dengan menggunakan media diorama dengan siswa yang tidak menggunakan media diorama pada materi ekosistem di MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa.

Lampiran 11

Tabel Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors

Ukuran Sampel	Taraf Nyata (α)				
	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
n = 4	0.417	0.381	0.352	0.319	0.300
5	0.405	0.337	0.315	0.299	0.285
6	0.364	0.319	0.294	0.277	0.265
7	0.348	0.300	0.276	0.258	0.247
8	0.331	0.285	0.261	0.244	0.233
9	0.311	0.271	0.249	0.233	0.223
10	0.294	0.258	0.239	0.224	0.215
11	0.284	0.249	0.230	0.217	0.206
12	0.275	0.242	0.223	0.212	0.199
13	0.268	0.234	0.214	0.202	0.190
14	0.261	0.227	0.207	0.194	0.183
15	0.257	0.220	0.201	0.187	0.177
16	0.250	0.213	0.195	0.182	0.173
17	0.245	0.206	0.189	0.177	0.169
18	0.239	0.200	0.184	0.173	0.166
19	0.235	0.195	0.179	0.169	0.163
20	0.231	0.190	0.174	0.166	0.160
25	0.200	0.173	0.158	0.147	0.142
30	0.187	0.161	0.144	0.136	0.131
n > 30	<u>1.031</u>	<u>0.886</u>	<u>0.85</u>	<u>0.768</u>	<u>0.736</u>
	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}

(Indra Jaya, 2010:201)

Lampiran 12

Tabel Nilai Kritis Distribusi F

Untuk dk_1 pembilang dan dk_2 penyebut pada taraf signifikansi 5%

$dk_1 \backslash dk_2$	22	23	24	25	26	27	28	29	30	35	40
1	248.579	248.823	249.052	249.260	249.453	249.631	249.798	249.951	250.096	250.893	251.144
2	19.450	19.452	19.454	19.456	19.457	19.459	19.460	19.461	19.463	19.467	19.471
3	8.648	8.643	8.638	8.634	8.630	8.626	8.623	8.620	8.617	8.604	8.594
4	5.787	5.781	5.774	5.769	5.763	5.759	5.754	5.750	5.746	5.729	5.717
5	4.541	4.534	4.527	4.521	4.515	4.510	4.505	4.500	4.496	4.478	4.464
6	3.856	3.849	3.841	3.835	3.829	3.823	3.818	3.813	3.808	3.789	3.774
7	3.426	3.418	3.410	3.404	3.397	3.391	3.386	3.381	3.376	3.356	3.340
8	3.131	3.123	3.115	3.108	3.102	3.095	3.090	3.084	3.079	3.059	3.043
9	2.917	2.908	2.900	2.893	2.886	2.880	2.874	2.869	2.864	2.842	2.826
10	2.754	2.745	2.737	2.730	2.723	2.716	2.710	2.705	2.700	2.678	2.661
11	2.626	2.617	2.609	2.601	2.594	2.588	2.582	2.576	2.570	2.548	2.531
12	2.523	2.514	2.505	2.498	2.491	2.484	2.478	2.472	2.466	2.443	2.426
13	2.438	2.429	2.420	2.412	2.405	2.398	2.392	2.386	2.380	2.357	2.339
14	2.367	2.357	2.349	2.341	2.333	2.326	2.320	2.314	2.308	2.284	2.266
15	2.306	2.297	2.288	2.280	2.272	2.265	2.259	2.253	2.247	2.223	2.204
16	2.254	2.244	2.235	2.227	2.220	2.212	2.206	2.200	2.194	2.169	2.151
17	2.208	2.199	2.190	2.181	2.174	2.167	2.160	2.154	2.148	2.123	2.104
18	2.168	2.159	2.150	2.141	2.134	2.126	2.119	2.113	2.107	2.082	2.063
19	2.133	2.123	2.114	2.106	2.098	2.090	2.084	2.077	2.071	2.046	2.026
20	2.102	2.092	2.082	2.074	2.066	2.059	2.052	2.045	2.039	2.013	1.994
21	2.073	2.063	2.054	2.045	2.037	2.030	2.023	2.016	2.010	1.984	1.965
22	2.048	2.038	2.028	2.020	2.012	2.004	1.997	1.990	1.984	1.958	1.938
23	2.025	2.014	2.005	1.996	1.988	1.981	1.973	1.967	1.961	1.934	1.914
24	2.003	1.993	1.984	1.975	1.967	1.959	1.952	1.945	1.939	1.912	1.892
25	1.984	1.974	1.964	1.955	1.947	1.939	1.932	1.926	1.919	1.892	1.872
26	1.966	1.956	1.946	1.938	1.929	1.921	1.914	1.907	1.901	1.874	1.853
27	1.950	1.940	1.930	1.921	1.913	1.905	1.898	1.891	1.884	1.857	1.836
28	1.935	1.924	1.915	1.906	1.897	1.889	1.882	1.875	1.869	1.841	1.820
35	1.854	1.843	1.833	1.824	1.815	1.807	1.799	1.792	1.786	1.757	1.735
40	1.814	1.803	1.793	1.783	1.775	1.766	1.759	1.751	1.744	1.715	1.693
50	1.759	1.748	1.737	1.727	1.718	1.710	1.702	1.694	1.687	1.657	1.634
60	1.722	1.711	1.700	1.690	1.681	1.672	1.664	1.656	1.649	1.618	1.594
70	1.696	1.685	1.674	1.664	1.654	1.646	1.637	1.629	1.622	1.591	1.566
80	1.677	1.665	1.654	1.644	1.634	1.626	1.617	1.609	1.602	1.570	1.545
90	1.662	1.650	1.639	1.629	1.619	1.610	1.601	1.593	1.586	1.554	1.528
100	1.650	1.638	1.627	1.616	1.607	1.598	1.589	1.581	1.573	1.541	1.515
200	1.596	1.583	1.572	1.561	1.551	1.542	1.533	1.524	1.516	1.482	1.455
300	1.578	1.565	1.554	1.543	1.533	1.523	1.514	1.505	1.497	1.463	1.435
400	1.569	1.556	1.545	1.534	1.523	1.514	1.505	1.496	1.488	1.453	1.425
500	1.563	1.551	1.539	1.528	1.518	1.508	1.499	1.490	1.482	1.447	1.419
1000	1.553	1.540	1.528	1.517	1.507	1.497	1.488	1.479	1.471	1.435	1.406

(Indra Jaya, 2010:206)

Lampiran 13

Tabel Nilai Distribusi-t (Tabel t)

Titik Persentase Distribusi t (dk = 41 – 80)

df	0.50	0.20	0.10	0.05	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249

(Indra Jaya, 2010:202)

Lampiran 14

DOKUMENTASI

Foto bersama kepala yayasan MIS Az-Zuhri



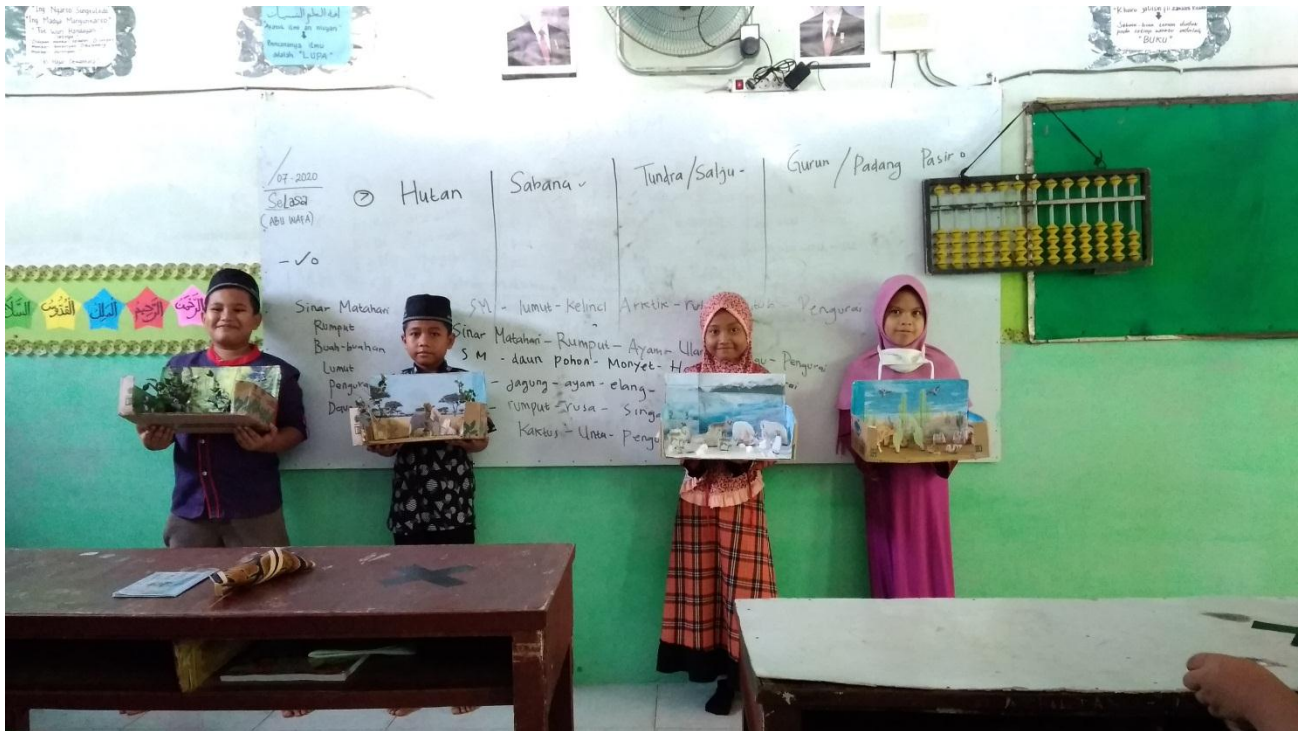
Foto media diorama yang diajarkan di kelas eksperimen



Kelas Ekperimen







Hasil karya media diorama oleh siswa







Kelas Kontrol



Lampiran 15

Surat Balasan Penelitian

<p>YAYASAN PERGURUAN AZ-ZUHRI MEDAN SENEMBAH-TANJUNG MORAWA SUMATERA UTARA – INDONESIA</p>		<p>مدرسة التربية الزهري تanjong moraw – ديلي سردانج سومطرة الشمالية – اندونيسيا</p>
<p>Jln. Simpang Kayu Besar Pasar XV Dusun VIII Gg. Musholla Desa Medan Senembah Kode Pos 20362</p>		
<p><u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : Ka.MIS-44/VII/1441-2020</p>		
<p>Berdasarkan surat dari pimpinan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Nomor:B-8529/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/07/2020 Tertanggal 21 Juli 2020 tentang permohonan izin riset sekolah, maka dengan ini Kepala MIS Az-Zuhri Tanjung Morawa menerangkan bahwa saudara:</p>		
Nama	: Ade Wika Putri Pohan	
Tempat/Tgl Lahir	: Kota Pinang, 25 September 1998	
NIM	: 0306162138	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Judul Skripsi	: <i>“Pengaruh Media Diorma Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif IPA Kelas V MIS Az-Zuhri Tj.Morawa ”.</i>	
<p>Benar telah melakukan Riset di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Az-Zuhri dari Bulan Juli 2020 sampai Bulan Agustus 2020.</p> <p>Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.</p>		
<p>Tanjung Morawa, 22 Juli 2020 Kepala Madrasah, ✓  SYARIPUDIN ZUHRI, S.Pd.I</p>		